

Etyczny UX wykraczający poza logikę wiralności

badanie etycznej perswazji w platformach skoncentrowanych na społeczności dla wschodzących artystów konceptualnych w ujęciu porównawczym Wielkiej Brytanii i Chin

Ten artykuł jest oparty na prezentacji przedstawionej na C-IDEA Design Conference, która odbyła się w dniach 23–26 października 2025 na Shih Chien University, Kaohsiung Campus, Tajwan, Chiny.



Xiao Leyang



Lisa Winstanley



recenzowany
materiał
konferencyjny

#Etyczna perswazja
#Projektowanie doświadczeń
użytkownika (UX)
#Ekstraktywizm platformowy
#Badanie międzykulturowe
#Platforma wspólnotowa
#Praktyka refleksyjna
#Wschodzący artyści konceptualni

Streszczenie

Platformy społecznościowe skoncentrowane na artyście, takie jak Behance czy Instagram, przekształciły się z tradycyjnych, statycznych portfolio w algorytmicznie napędzane sieci społecznościowe, w których widoczność zależy raczej od performatywnego budowania własnej marki i atrakcyjności wizualnej niż od głębi intelektualnej. Dla artystów konceptualnych, którzy stawiają idee ponad obiektami oraz rygor teoretyczny ponad natychmiastowy efekt estetyczny, modele oparte na metrykach generują lęk, intelektualną fragmentację, niedocenienie zawodowe oraz presję kompromisu względem własnego głosu artystycznego [24]. W przypadku młodych artystów pozbawionych instytucjonalnego wsparcia mechanizmy te często utrudniają rozwój kariery. Wielu rezygnuje wówczas z regularnej praktyki konceptualnej na rzecz prac bardziej „czytelnych” dla platformy lub całkowicie opuszcza działalność artystyczną [14]. Mimo rosnącej uwagi poświęconej eksploatacyjnemu charakterowi platform i niepewności pracy twórczej, niewiele badań analizuje, w jaki sposób te mechanizmy oddziałują specyficznie na twórców, dla których koncepcja jest punktem wyjścia praktyki. Niniejsze badanie wypełnia tę lukę, proponując ramy etycznego projektowania doświadczeń użytkownika (UX). Oparte są one na zasadach etycznej perswazji i projektowaniu ukierunkowanym na lojalność. Model ten wykracza poza tradycyjne podejścia koncentrujące się na zaangażowaniu użytkowników. Priorytetem staje się głębia konceptualna nad wiralnością,

trwałe dociekanie nad konsumpcją treści oraz intelektualna wspólnota nad samymi metrykami.

Pod względem metodycznym badania oparte na praktyce przebiegają w czterech etapach: (1) opracowanie ram teoretycznych, (2) samorefleksyjna analiza, (3) projektowanie partycypacyjne i testowanie użyteczności oraz (4) udoskonalenie ram ewaluacyjnych. Badanie opiera się na międzykulturowej analizie wpływu ekosystemów społeczno-kulturowych w Wielkiej Brytanii i Chinach na tożsamość artystyczną oraz pracę cyfrową. Analiza ta prowadzi systematycznie od krytycznej refleksji do konstrukcji projektowej.

Dzięki wykorzystaniu prototypów o średniej wierności powstał trzyfilarowy model VRC, który przekłada zasady perswazji etycznej na praktykę projektową: **Value-Aligned Showcase (V)** przedkłada koncepcje nad konsumpcją wizualną, **Critical Reflection (R)** wprowadza projektowe spowolnienie, wzmacniające refleksyjność i pogłębione przetwarzanie poznawcze, a **Upward Community Connections (C)** tworzy ograniczone społeczności. Opierają się one na zasadach etycznej perswazji oraz projektowania ukierunkowanego na lojalność.

Ramy te operacjonalizują abstrakcyjne zasady etyczne w konkretne strategie projektowe, pokazując, że nieeksploatacyjne platformy wspierające rozwój intelektualny są praktycznie osiągalne dzięki fundamentalnemu przeorientowaniu – od modeli ekstraktywnych ku etycznym wartościom projektowym, które sprzyjają autentyczności i dobrostanowi twórcemu.

PODZIĘKOWANIA

Niniejszy projekt badawczy nie mógłby zostać zrealizowany bez wsparcia, inspiracji i zaangażowania wielu osób oraz instytucji, którym jestem niezmiernie wdzięczna.

Szczególnie dziękuję mojej promotorce, Lisie Winstanley ze School of Art, Design and Media w Nanyang Technological University, której wiedza i mentorskie wsparcie pomogły ukształtować zarówno koncepcyjne, jak i metodologiczne fundamenty tej pracy. Jej nieocenione porady, krytyczne uwagi oraz stałe wsparcie były niezbędne dla rozwoju niniejszego badania.

Chciałabym również wyrazić serdeczną wdzięczność mojej rodzinie za nieustające wsparcie, cierpliwość i zaufanie do mojej pracy przez cały czas trwania tej akademickiej podróży. Ich zachęta stanowiła solidny fundament, dzięki któremu realizacja tego badania była możliwa.

Xiao Leyang
Październik 2025

SPIS POJĘĆ

Widoczność algorytmiczna (Algorithmic Visibility): Logika, według której treści są pozycjonowane, eksponowane lub ukrywane na platformach cyfrowych, zarządzana przez algorytmy preferujące określone typy zaangażowania (np. polubienia, udostępnienia, czas interakcji). Systemy te często wpływają na to, kto jest widoczny, kiedy i w jaki sposób, kształtując tym samym rozpoznawalność kulturową oraz dostęp do możliwości i zasobów [1].

Wschodzący artyści konceptualni (Emerging Conceptual Artists): Twórcy na wczesnym etapie kariery, których praktyka artystyczna koncentruje się na ideach, badaniach i dociekaniach teoretycznych, a nie na materialnej czy estetycznej produkcji. Znajdują się oni w procesie budowania tożsamości artystycznej i rozpoznawalności w środowisku platform cyfrowych, gdzie widoczność zależy od algorytmów.

Etyka (Ethics): W kontekście UX etyka odnosi się do projektowania i wdrażania systemów cyfrowych w sposób chroniący dobrostan użytkownika, zapobiegający manipulacji oraz wspierający wartości takie jak autonomia, inkluzywność i zrównoważony rozwój. Obejmuje to m.in. unikanie dark patterns (wzorców manipulacyjnych), zapewnienie przejrzystości danych oraz zgodność celów platformy z interesami użytkowników [2,3].

Etyczna perswazja (Ethical Persuasion): Rozwijająca się koncepcja w UX, oparta na teoriach technologii perswazyjnych [4] i projektowania systemów perswazyjnych [5], wzbogacona o silny wymiar etyczny dotyczący autonomii, dobrostanu i zaufania użytkownika. Dąży do odróżnienia wpływu od manipulacji, promując projektowanie

zorientowane na człowieka i wartości. Unikając technik przymusu lub wprowadzania w błąd (np. dark patterns), koncepcja ta ujmuje etyczną perswazję jako zbieżność celów platformy z autentycznymi interesami twórców, wyrażoną poprzez cztery kluczowe wymiary: przejrzystość, autonomię, motywację i zgodność wartości.

Projektowanie PET (Persuasion, Emotion, Trust): Metodologia projektowa opracowana przez Human Factors International (HFI), koncentrująca się na perswazyjnej interakcji, rezonansie emocjonalnym i budowaniu zaufania użytkownika. PET łączy techniki oparte na badaniach, aby etycznie wpływać na zachowania użytkowników poprzez projektowanie interfejsów uwzględniających ich mechanizmy psychologiczne i emocjonalne [6].

Platformizacja (Platformisation): Proces, w którym platformy cyfrowe kształtują i pośredniczą w praktykach gospodarczych, kulturowych i społecznych. Odnosi się do infrastrukturalnej i algorytmicznej integracji platform (np. Instagram, TikTok, Patreon) z codziennymi praktykami, co często prowadzi do nowych form pracy, polityk widoczności oraz modeli monetyzacji [7].

Zaufanie (Trust): Relacyjny i iteracyjny konstrukt oparty na wzajemnej empatii, otwartej komunikacji, świadomości emocjonalnej i odpowiedzialności. Obejmuje zarówno komponent afektywny (emocjonalny), jak i poznawczy (racjonalny) oraz traktuje zaufanie jako proces, a nie stan statyczny. W niniejszym badaniu zaufanie uznaje się za kluczowy element podtrzymujący autentyczność, lojalność i długoterminowe zaangażowanie użytkowników [8].

Projektowanie UX (UX Design / User Experience Design): Dziedzina zajmująca się projektowaniem interfejsów i systemów cyfrowych w sposób dostępny, użyteczny i odpowiadający na potrzeby oraz zachowania użytkowników. UX koncentruje się na użyteczności, jakości interakcji i satysfakcji użytkownika poprzez iteracyjne procesy projektowe oparte na badaniach z użytkownikami [9].

WPROWADZENIE

Kontekst badania

Kapitalizm platformowy systematycznie przekształcił praktykę sztuki konceptualnej poprzez mechanizmy algorytmiczne, które pozostają w epistemologicznej sprzeczności z pracą intelektualną. Wschodzący artyści konceptualni funkcjonujący na Instagramie, Behance i ArtStation stają wobec strukturalnego paradoksu: platformy zaprojektowane dla wizualnej konsumpcji nie są przystosowane do twórczości, której podstawowym medium są idee. Algorytmiczna selekcja treści uprzywilejowuje natychmiastowy efekt estetyczny kosztem złożoności teoretycznej, szybkość zaangażowania kosztem pogłębionego namysłu oraz walidację opartą na metrykach kosztem uznania dyskursywnego [10, 11]. Ten rodzaj przemocy epistemologicz-

nej prowadzi do systemowego unieważniania wartości pracy intelektualnej. Dzieje się tak dlatego, że systemy projektowe czynią rygor konceptualny algorytmicznie nieczytelny.

Konsekwencje te są mierzalne. Praktycy sztuki zgłaszają fragmentację poznawczą wynikającą z architektury uwagi zaprojektowanej tak, by uniemożliwiać głęboką pracę intelektualną [12], rozmycie konceptualne wynikające z presji redukcji idei do skrajnie skrótowych form oraz załamanie walidacji, gdy metryki zaangażowania zastępują dyskurs krytyczny [13]. W przeciwieństwie do uznanych artystów posiadających instytucjonalne zaplecze, wschodzący twórcy nie dysponują kapitałem kulturowym pozwalającym opierać się zależności od platform, co prowadzi do podwójnej prekaryzacji: niestabilności ekonomicznej i jednoczesnej dewaluacji intelektualnej [14]. Obecny sposób działania platform nie tylko nie wspiera praktyki koncepcyjnej, ale wręcz podważa warunki poznawcze i struktury społeczne niezbędne do konceptualnego myślenia.

Kontr-ekstrakcyjne modele platform wskazują na praktyczność i innowacyjność proponowanego podejścia na poziomie edukacyjnym. Główne pytanie badawcze brzmi:

w jaki sposób etyczna perswazja oraz zorientowane na lojalność ramy UX mogą ograniczać algorytmiczną prekaryzację i wspierać trwałość epistemiczną integralności konceptualnej, odporności intelektualnej oraz refleksyjnej wzajemności wśród wschodzących artystów konceptualnych?

Badanie przynosi trzy kluczowe ustalenia, które wypełniają istniejące luki badawcze. Po pierwsze, dostarcza empirycznej dokumentacji mechanizmów szkód platformowych specyficznych dla artystów konceptualnych poprzez identyfikację logik algorytmicznych, afordancji interfejsu oraz architektur metryk, które prowadzą do fragmentaryzacji poznawczej i dewaluacji intelektualnej. Dotychczasowe badania uogólniają „niepokój twórców”, nie rozróżniając, w jaki sposób potrzeby epistemiczne artystów konceptualnych (powolność, złożoność, dyskurs) czynią tę grupę szczególnie wrażliwą na szkody platformowe.

Po drugie, badanie syntetyzuje rozproszone ramy teoretyczne – w tym projektowanie systemów perswazyjnych [4], teorię autodeterminacji [15], pedagogikę praktyki refleksyjnej [16] oraz wspólnoty praktyki [17] – w operacyjny model etycznego UX skalibrowany pod kątem pracy inte-

lektualnej. Wykracza to poza ogólne zasady etyczne, precyzując konkretne wzorce projektowe, afordancje interakcji oraz alternatywy algorytmiczne.

Po trzecie, badanie potwierdza wykonalność poprzez badania oparte na praktyce, tworząc testowalne prototypy, które dowodzą, że platformy nieekstrakcyjne mogą operacjonalizować zobowiązania etyczne przy jednoczesnym zaspokajaniu potrzeb użytkowników. Opracowane ramy zapewniają projektantom, instytucjom i środowiskom artystycznym implementowalne specyfikacje tworzenia alternatyw wobec platform ekonomii uwagi.

Badanie opiera się na metodologii practice-led oraz design-based, zakorzenionej w zasadach etycznego UX i krytycznego myślenia projektowego, a jego struktura rozwija się w ramach czteroetapowego, zintegrowanego procesu wykorzystującego założenia design thinking. Proces badawczy został podzielony na cztery kolejno wynikające z siebie fazy, opisane poniżej, łączące strategie refleksyjne i empiryczne, co pozwala zarówno na wypracowanie wglądu teoretycznego, jak i praktycznej interwencji projektowej, a zarazem umożliwia pogłębione zrozumienie ewolucji platform UX w kontekście praktyki artystycznej oraz znaczenia etycznej perswazji.

Faza 1: Wstępny przegląd i planowanie

Faza 2: Badanie autoetnograficzne

Faza 3: Badanie z udziałem użytkowników: testy użyteczności

Faza 4: Analiza i udoskonalenie

Faza 1 obejmuje analizę teoretyczną opartą na studiach przypadków dotyczących platformizacji, cyfrowego self-brandingu, dobrostanu twórczego oraz zasad etycznego projektowania UX jako potencjalnych alternatyw wobec dominujących norm platformowych.

Faza 2 polega na gromadzeniu wiedzy usytuowanej poprzez pierwszą rundę wywiadów fokusowych z sześcioma wschodzącymi artystami konceptualnymi, uzupełnionych dziennikiem autorefleksyjnym dokumentującym proces ideacji oraz rozwój funkcjonalnego prototypu internetowego w wersji minimalnej (MVP) z perspektywy artysty-badacza.

Faza 3 przekłada uzyskane wglądy i zasady projektowe na artefakt badawczy średniej wierności, który jest następnie udoskonalany poprzez iteracyjne testy użyteczności oraz warsztaty z wykorzystaniem modelu Value Proposition Canvas,

prowadzone z tą samą grupą uczestników podczas drugiej rundy fokusowej.

Faza 4 obejmuje dalszą iteracyjną ewaluację prototypu, integrując perspektywę krytyczną i strategię zarządzania ryzykiem, a kończy się sformułowaniem ostatecznych wniosków oraz opracowaniem docelowej struktury rozwiązania.

W ostatecznym rozrachunku badanie pokazuje, że platformy nieekstrakcyjne nie stanowią utopijnych aspiracji, lecz realne rozwiązania projektowe, wymagające przyjęcia odmiennych wartości projektowych. Odwołując się do argumentu Shneidermana [2], zgodnie z którym projektowanie etyczne powinno aktywnie chronić użytkowników przed szkodami, a nie jedynie unikać ich powodowania, proponowane ramy wprowadzają mechanizmy ochronne przed fragmentacją poznawczą, dewaluacją intelektualną i załamaniem walidacji. Opracowany prototyp i specyfikacje projektowe wspierają zrównoważone ekosystemy cyfrowe oparte na wzajemności intelektualnej, w których wschodzący artyści konceptualni mogą rozwijać swoją praktykę bez poświęcania głębi teoretycznej, integralności konceptualnej ani zdolności do ciągłego dociekania. Nie jest to stopniowa poprawa, lecz zmiana paradygmatu – od platform ekstrakcji wartości z pracy artystycznej ku platformom tworzącym warunki sprzyjające rozwojowi pracy intelektualnej.

Pytania badawcze

Jak wskazano powyżej, główne pytanie badawcze brzmi:

W jaki sposób etyczna perswazja oraz zorientowane na lojalność ramy UX mogą ograniczać algorytmiczną prekaryzację i wspierać trwałość epistemiczną integralności konceptualnej, odporności intelektualnej oraz refleksyjnej wzajemności wśród wschodzących artystów konceptualnych – w ujęciu porównawczym kontekstów Wielkiej Brytanii i Chin?

Kwestia ta zostanie poruszona w następujących podpytaniach:

1. Z jakimi problemami i konfliktami wartości spotykają się wschodzący artyści konceptualni, korzystając z obecnych platform społecznościowych i portfolio?
2. W jaki sposób kontekst kulturowy w Chinach i Wielkiej Brytanii kształtuje te potrzeby i odpowiednie rozwiązania projektowe?

3. Jakie strategie projektowania etycznego lub istniejące modele interdyscyplinarne można połączyć w praktyczne zasady projektowania platform?
4. W jaki sposób zasady projektowe i wnioski z badań użytkowników mogą wpłynąć na tworzenie prototypów konkretnych możliwości, wzorców etycznych i nieekstrakcyjnych alternatyw algorytmicznych?

Cele i zakres badania

Cele niniejszego badania są następujące:

5. Za pomocą metody design thinking zdefiniowanie aktualnych wyzwań, przed którymi stają wschodzący artyści konceptualni (w wieku 21-26 lat) na platformach cyfrowych, oraz identyfikacja założeń leżących u podstaw ich problemów.
6. Krytyczna analiza i synteza strategii etycznego projektowania UX aktualnie stosowanych (lub nieobecnych) na platformach artystycznych oraz w modelach interdyscyplinarnych, ze szczególnym uwzględnieniem perswazji etycznej i mechanizmów lojalnościowych, w celu kształtowania bardziej etycznych doświadczeń użytkownika.
7. Zaproponowanie i przetestowanie ram etycznego projektowania, dostarczających jasnych rekomendacji oraz praktycznych wytycznych dla projektantów UX i specjalistów ds. technologii cyfrowych, aby stworzyć sprzyjające środowisko cyfrowe dla wschodzących artystów konceptualnych.

Hipoteza badawcza

W oparciu o wstępne obserwacje i podstawy teoretyczne formułuje się następujące hipotezy. Hipotezy opisowe zakładają, że wschodzący artyści konceptualni doświadczają nasilonej fragmentacji intelektualnej i dewaluacji konceptualnej w odpowiedzi na środowiska platformowe, które przedkładają natychmiastowość wizualną, tempo zaangażowania i walidację opartą na metrykach nad głębię teoretyczną, ciągle dociekanie oraz uznanie oparte na dyskursie. Presja ta prowadzi do erozji intelektualnej, obejmującej osłabienie rygoru konceptualnego, ograniczenie zdolności do pogłębionej pracy, dezorientację epistemiczną oraz strukturalną niewidoczność złożonej pracy teoretycznej. Jednocześnie artyści wyrażają rosnącą potrzebę cyfrowych

ekosystemów zapewniających bezpieczeństwo epistemiczne, widoczność opartą na treści teoretycznej oraz ochronę integralności konceptualnej poprzez wzajemne, refleksyjnie zorientowane modele interakcji, które nadają priorytet powolności i złożoności.

W odniesieniu do hipotez interwencyjnych badanie sugeruje, że prototyp platformy skoncentrowanej na UX, zaprojektowany z wykorzystaniem zasad perswazji etycznej (transparentne ukierunkowanie ku pogłębionej refleksji) i wzajemnościowej lojalności (wzajemny rozwój intelektualny platformy i artystów), będzie postrzegany przez wschodzących artystów konceptualnych jako bardziej sprzyjający trwałemu rozwojowi teoretycznemu, sprzyjający pogłębionej krytyce rówieśniczej i generujący znaczącą społeczność opartą na dyskursie niż konwencjonalne platformy oparte na algorytmach. Zamiast dążyć do empirycznego pomiaru zaangażowania lub wskaźników widoczności, badania koncentrują się na postrzeganym wpływie tego, jak artyści rozwijają się intelektualnie, myślą krytycznie i uczestniczą w teoretycznej dyskusji w przestrzeni cyfrowej.

Skuteczność proponowanej interwencji będzie oceniana przy użyciu kombinacji wskaźników jakościowych i behawioralnych: deklarowanej satysfakcji i poczuciu bezpieczeństwa psychologicznego, redukcji lęku związanego z autopromocją, pogłębionego zaangażowania w niewiralne, zorientowane na proces funkcjonalności oraz zwiększonego uczestnictwa w dialogu rówieśniczym i praktykach współpracy.

Dodatkowe wskaźniki mogą ujawniać się w postaci aktywnego korzystania z narzędzi prywatności, funkcji personalizacji wspierających autonomię oraz przesunięcia w stronę intencjonalnego, niekompetycyjnego dzielenia się treścią. Reakcje te łącznie pozwolą określić, w jaki sposób ramy etycznego UX mogą być jednocześnie teoretycznie ugruntowane i praktycznie implementowane, aby kształtować platformy cyfrowe sprzyjające zrównoważonemu środowiskom wspierającym wzajemny rozwój intelektualny artystów konceptualnych.

Zakres badania

Badanie to celowo ogranicza swój zakres poprzez:

- Skupienie na wschodzących artystach, a nie twórcach średniozaawansowanych czy ugruntowanych, ponieważ osoby na wczesnym etapie

kariery często doświadczają zwiększonej podatności i zależności od widzialności platformowej.

- Przyjęcie przedziału wieku 21-26 lat w celu uchwycenia przejściowego etapu życia, w którym wielu artystów przechodzi od edukacji do praktyki zawodowej.
- Zastosowanie jakościowego, projektowo zorientowanego podejścia badawczego zamiast szeroko zakrojonego badania ilościowego, z naciskiem na pogłębione rozumienie zjawisk, a nie możliwość uogólniania wyników.
- Rezygnację z wyczerpującej ewaluacji wszystkich istniejących platform na rzecz krytycznej analizy dominujących wzorców i mechanizmów, które odzwierciedlają szersze tendencje w projektowaniu perswazyjnym i ekstrakcyjnym.
- Uwzględnienie skutków psychologicznych, takich jak lęk czy wypalenie, bez podejmowania klinicznej lub diagnostycznej oceny zdrowia psychicznego.
- Opracowanie projektowego prototypu jako średnio-wiernościowego (mid-fi) konceptualnego artefaktu badawczego w kontekstach Wielkiej Brytanii i Chin, a nie w pełni funkcjonalnego produktu komercyjnego.
- Granice te zostały wyznaczone w celu utrzymania koncentracji badawczej i umożliwienia pogłębienia metodologicznego. Tak określony zakres pozwala, aby oczekiwane wyniki zachowały użyteczność i znaczenie zarówno dla środowiska naukowego, jak i praktyki projektowej.

PRZEGLĄD LITERATURY

1. Cyfrowa transformacja pracy artystycznej

Pandemia COVID-19 przyspieszyła już zachodzącą transformację: platformy cyfrowe zasadniczo przeobraziły sposób, w jaki artyści rozwijają kariery, budują społeczności oraz prowadzą praktyki twórcze. To, co początkowo stanowiło uzupełniające narzędzia promocyjne – profile w mediach społecznościowych czy strony internetowe artystów pełniące funkcję cyfrowych wizytówek – przekształciło się w kluczową infrastrukturę organizującą całe życie artystyczne [18]. Platformy takie jak ArtStation, Behance, Instagram czy Dribbble konkurują o uwagę artystów, obiecując widoczność, przynależność społeczną i możliwości zawodowe. Ta proliferacja nie doprowadziła jednak do zapowiadanej demokratyzacji karier artystycznych. Zamiast tego ukształtowała nowe mechanizmy wykluczania (ang. gatekeeping), lęku oraz presji dostosowania

twórczego, które szczególnie silnie wpływają na rozwój artystów.

1.1. Platformizacja i algorytmiczne mechanizmy selekcji (algorithmic gatekeeping)

Choć platformy deklarują wyzwolenie artystów spod wpływu tradycyjnych gatekeeperów – galerii, kuratorów i instytucji – w praktyce tworzą nowe, równie nieprzejrzyste bariery. Wprowadzają one mechanizmy selekcji oparte na kuracji algorytmicznej, które przedkładają wskaźniki zaangażowania nad wartość artystyczną [13, s. 1315]. Przemiana ta ilustruje to, co Nieborg i Poell [19] określają mianem „platformizacji” – procesu, w którym infrastruktury cyfrowe aktywnie kształtują produkcję twórczą poprzez systemy metryk i optymalizację zaangażowania.

Algorytmy o nieprzejrzystym działaniu na nowo określają widoczność według logik, które systematycznie marginalizują twórczość konceptualną. Obieg treści kształtowany jest przez niewidoczne mechanizmy i logikę wiralności, a nie przez głębię czy rygor teoretyczny [20]. W systemach rekomendacji spektakl wizualny i natychmiastowa atrakcyjność przekazu dominują nad złożonością intelektualną, ponieważ system został już zoptymalizowany pod kątem „ubogiego obrazu” [21], uprzywilejowując obieg treści zamiast jej kontemplacji. Prowadzi to do dewaluacji pojęciowej: algorytmicznego wymazywania złożoności teoretycznej na rzecz treści czytelnych dla platformy, opartych na polubieniach i udostępnieniach.

Co istotniejsze, platformy nie są w stanie ocenić poziomu złożoności konceptualnej. Systemy algorytmiczne mierzą sygnały behawioralne, takie jak czas oglądania, wskaźniki zaangażowania czy wzorce udostępniania, lecz nie potrafią uchwycić rygoru intelektualnego ani wkładu teoretycznego [11, s. 169]. Powoduje to strukturalne niedopasowanie między epistemologicznymi wartościami sztuki a systemami nagradzania stosowanymi przez platformy. Prace wymagające długotrwałego zaangażowania intelektualnego lub kompetencji teoretycznych są systematycznie marginalizowane – niezależnie od włożonej pracy intelektualnej i ich krytycznego znaczenia [22, s. 27]. Praca intelektualna stanowiąca fundament praktyki konceptualnej – obejmująca lekturę teoretyczną, refleksję filozoficzną oraz dyskurs krytyczny – pozostaje niewidoczna w architekturach platform zaprojek-

towanych przede wszystkim do eksponowania produkcji wizualnej.

1.2. Widoczność jako patologia: kompromis

Widoczność platformowa stała się źródłem trwałego napięcia w praktyce artystycznej: jest dziś warunkiem profesjonalnej legitymizacji, choć niekoniecznie wiąże się z uznaniem intelektualnym. Artyści dysponują ograniczonymi alternatywami i pozostają podatni na mechanizmy selekcji, co prowadzi do dylematu: muszą wybierać między akceptacją kompromisu platformowego a ryzykiem marginalizacji zawodowej. Wybór ten okazuje się jednak pozorny – w przeciwieństwie do artystów ugruntowanych, dysponujących kapitałem instytucjonalnym, wschodzący artyści nie mają realnej alternatywy wobec uczestnictwa w platformach [14, s. 283]. Nie mogą sobie pozwolić na bycie niewidocznymi.

Kompromis ten ujawnia się poprzez to, co Marwick i Boyd [23] określają jako „performatywne self-branding”: artyści stają się producentami treści czytelnych dla algorytmów, podporządkowując rozwój konceptualny wymogom prezentacji platformowej. Duffy [24] opisuje to zjawisko jako „pracę aspiracyjną” – nieodpłatną pracę polegającą na ciągłym podtrzymywaniu obecności platformowej w warunkach nieustannie odraczanej obietnicy uznania. Mechanizm ten działa także poprzez to, co Bucher [1] nazywa „wyobrażeniami algorytmicznymi”: artyści tworzą potoczne wyobrażenia o tym, jakie treści preferują platformy, i zawczasu modyfikują własną praktykę, aby dopasować ją do postrzeganych wymagań algorytmicznych. Ta wszechobecna autocenzura sprawia, że złożone prace konceptualne są często porzucane na rzecz realizacji obiecujących atrakcyjność wizualną i większą widoczność [13].

Długotrwałe funkcjonowanie w praktyce niedopasowanej do własnych wartości oraz systematyczne osłabianie rygoru konceptualnego prowadzi do poważnych konsekwencji psychologicznych. Uczestnictwu platformowemu towarzyszy dysonans poznawczy – artyści intelektualnie wiedzą, że wiralność nie jest miarą złożoności konceptualnej, a jednocześnie codziennie otrzymują metryczne sygnały sugerujące coś przeciwnego – co prowadzi do zjawiska, które można określić jako kryzys legitymizacji [25]. Gdy metryki zaangażowania zaczynają pełnić funkcję zastępczą wobec wartości artystycznej, artyści funkcjonują w stałym napięciu między własnym

rozumieniem wartości konceptualnej a mechanizmami oceny platform. Napięcie to przejawia się w występowaniu chronicznego lęku, zwątpienia w siebie oraz zjawisku opisywanym w literaturze klinicznej jako syndromie oszusta – uewnętrznionym przekonaniu, że ich praca nie ma wartości, mimo posiadanych kompetencji. Duffy i Wissinger [26] zauważają, że ten lęk twórczy staje się cechą charakterystyczną praktyki zależnej od platform, ponieważ artyści stopniowo internalizują logiki platform jako kryteria samooceny. Skutkiem nie jest jedynie przejściowy stres, lecz trwała prekaryzacja psychologiczna. Mimo że artyści intelektualnie rozumieją, iż platformy zniekształcają wartość ich pracy, pozostają jednocześnie w nieustannym doświadczeniu sygnałów sugerujących niespełnianie wskaźników sukcesu. W dłuższej perspektywie dysonans ten podważa pewność tożsamości artystycznej i zaufanie do własnego rygoru konceptualnego.

Z perspektywy przedstawionych argumentów widać wyraźnie, że choć „obecność online” stała się obowiązkowa, infrastruktura platform nie zapewnia realnego wsparcia dla kształtowania tożsamości artystycznej. W warunkach presji performatywnego branding, metrycznych wskaźników sukcesu i wygładzonej autoprezentacji artyści ryzykują osłabienie swojego długofalowego rozwoju. Platformy wymagają interwencji projektowej, która umożliwi tworzenie przestrzeni sprzyjają-

cych wartościom epistemologicznym oraz zastosowanie nieekstrakcyjnych metod wspierających trwale zaangażowanie zamiast frustracji.

2. Wschodzący artyści konceptualni jako odrębna grupa użytkowników

Artyści konceptualni stanowią wyodrębnioną grupę funkcjonującą w warunkach współczesnej produkcji kulturowej zależnej od platform. W tej rzeczywistości krzyżują się psychiczne obciążenia związane z widzialnością, kompromisy intelektualne oraz presja ekonomicznego przetrwania. Choć są świadomi wymogów algorytmicznych, ich intencja twórcza wyrasta z dociekań teoretycznych, a nie z logiki optymalizacji platformowej. Doświadczają trwałego napięcia między utrzymywaniem widzialności a zachowaniem integralności konceptualnej, często – gdy zostają postawieni przed wyborem – opowiadając się za rygorem intelektualnym zamiast algorytmicznej czytelności.

2.1. Definiowanie grupy: praktyka, tożsamość i integralność epistemologiczna

W niniejszym badaniu pojęcie artysty konceptualnego odnosi się do twórców, dla których idee poprzedzają wykonanie i mają wobec niego pierwszeństwo, a tożsamość artystyczna kształtowana jest poprzez dociekania intelektualne, zaangażo-

Grupa	Motywacja	Rezultat	Sposób korzystania z platformy
Artyści konceptualni	Dociekania teoretyczne, myślenie krytyczne, rozwój idei.	Praca oparta na koncepcji, wymagająca osadzenia kontekstowego.	Algorytmy nie są w stanie ocenić rygoru intelektualnego; redukcja wizualna prowadzi do utraty znaczenia
Artyści wizualni	Eksploracja estetyczna, eksperymentowanie z materiałem	Praca oparta na obrazie, o natychmiastowej atrakcyjności wizualnej.	Zgodne z logiką platformy, lecz narażone na przesycenie treści.
Projektanci	Rozwiązywanie problemów, przejrzystość, style UI/UX, logika, użyteczność.	Rozwiązania funkcjonalne, projektowanie produktu, wykonalność.	Optymalizacja pod kątem użyteczności, estetyki, budowania marki i rezultatów.
Twórcy marek / influencerzy	Widoczność, narracja, treści, monetyzacja.	Estetyka, praktyka zorientowana rynkowo.	Prym metryk, treści jakościowe, krótkie formaty wideo, mechanizmy przyciągania uwagi, szeroka dystrybucja.
Autorzy obrazów generowanych przez AI	Szybkość, nowość, efekt wiralny.	Materiał wizualny generowany algorytmicznie.	Podążanie za trendami lub ich imitacja, wykorzystanie zaawansowanych baz danych, eksperymentowanie z innowacją, nacisk na produktywność.

Tab. 1 Porównawcze zestawienie grup twórczych w kluczowych kategoriach. Źródło: Opracowanie własne.

wanie teoretyczne oraz pracę opartą na koncepcji [27,28]. Definicja ta obejmuje zróżnicowane praktyki, takie jak instalację, performance, praktyki eksperymentalne o charakterze społecznym, krytykę instytucjonalną, prace tekstowe oraz praktyki długotrwałe. Choć podejmują próbę różniczenia między sztuką „komercyjną” a „konceptualną” [29], badania wskazują, że monetyzacja pozostaje nieuniknionym elementem funkcjonowania artystów. Niniejsza praca koncentruje się na twórcach, dla których integralność intelektualna i rygor konceptualny mają pierwszeństwo. Odwołuję się tu do ujęcia Bridgstock [30], określonego jako postawa „creativity-first”, w której cele ekonomiczne podporządkowane są wartościom artystycznym. Strategie komercyjne – jeśli są stosowane – pełnią funkcję narzędzi podtrzymujących badania konceptualne, a nie nadrzędnych celów działalności.

Decyzja o skoncentrowaniu się na artystach konceptualnych jako wyodrębnionej grupie w obrębie szerszej kategorii (Tabela 1) „artystów wizualnych”, „projektantów”, „twórców” czy „autorów obrazów generowanych przez AI” wynika z faktu, że artyści identyfikujący się jako artyści konceptualni często wykazują silniejsze powiązanie tożsamościowe z własną praktyką oraz większą podatność na prekaryjność pracy, publiczną ocenę i strukturalną marginalizację [31,32]. Podczas gdy projektanci koncentrują się na rozwiązywaniu problemów, a twórcy optymalizują treści pod kątem zaangażowania, artyści konceptualni realizują praktykę zakorzenioną w głębi teoretycznej i krytycznym namyśle. Czyni to ich szczególnie podatnymi na strukturalną niezdolność platform do rozpoznawania i nagradzania rygoru oraz złożoności konceptualnej.

2.2. Psychologiczna prekaryjność pracy intelektualnej

Wiele badań potwierdza, że artyści doświadczają podwyższonego poziomu lęku i depresji w porównaniu z populacją ogólną. Badanie przeprowadzone w 2023 roku przez organizację Changing Arts and Minds wykazało, że 62% osób pracujących twórczo deklaruowało objawy lęku, a 44% – depresji, przy czym ogólne ryzyko problemów zdrowia psychicznego w tym sektorze było trzykrotnie wyższe niż w populacji ogólnej [33]. W przypadku artystów konceptualnych ryzyko to dodatkowo wzrasta ze względu na poznawcze obciążenia oraz intensywne zaangażowanie emocjonalne,

jakie wiąże się z długotrwałą pracą intelektualną. W odróżnieniu od projektantów realizujących funkcjonalne założenia projektowe czy twórców optymalizujących treści pod kątem zaangażowania, artyści konceptualni podejmują badania motywowane wewnętrznie, wymagające głębi teoretycznej, namysłu filozoficznego oraz myślenia krytycznego – form pracy, które logika platform systemowo dewaluje.

2.3. Przedefiniowanie podstawowych potrzeb: od widzialności do wartości

Wschodzący artyści konceptualni nie poszukują kolejnego mechanizmu zwiększenia widzialności. To, czego rzeczywiście potrzebują, to bardziej kompleksowy i trwały ekosystem wsparcia, który priorytetowo traktuje nie tylko ekspozycję, lecz także dobrostan psychiczny, stabilność zawodową i odporność. Potrzeby tej grupy można ująć jako cztery wzajemnie powiązane obszary:

1. Zrównoważone możliwości rozwoju intelektualnego, które wzmacniają pewność konceptualną, umożliwiają uczestnictwo w dyskusji krytycznej i zdobycie uznania kuratorskiego oraz otwierają realne ścieżki uczestnictwa w rozmowach instytucjonalnych i teoretycznych – zamiast ograniczać się do czysto komercyjnej widzialności;
2. Bezpieczne przestrzenie wspólnotowe dla prób i eksperymentów, w których niepowodzenia są akceptowane, a krytyka odbywa się w tempie pozwalającym na refleksję i dystans;
3. Jakościowa informacja zwrotna oraz relacje sprzyjające rozwojowi, które zastępują walidację opartą na „polubieniach” pogłębionym i kompetentnym dialogiem oraz
4. Powolne, refleksyjne i zgodne z wartościami formy ekspresji, które umożliwiają praktykę „concept-first” oraz sprzyjają długofalowej praktyce badawczej zamiast krótkotrwałej wiralności.

Potrzeby te wskazują na konieczność zasadniczej zmiany orientacji – od efektywności skoncentrowanej na użytkowniku ku etyce projektowania opartej na wartościach. Zamiast optymalizować pod kątem zaangażowania, platformy powinny wbudowywać w swoje struktury intelektualne tarcie, rozumiane jako świadome decyzje projektowe skłaniające odbiorców do zatrzymania się, czytania i refleksji. Uwaga powinna być budowana po-

przez głębię doświadczenia, a nie poprzez mechanizmy dopaminowe. Dla wschodzących artystów konceptualnych kluczowa nie jest ekspozycja, lecz odpowiednia infrastruktura wspierająca przynależność intelektualną, refleksję teoretyczną oraz środowisko intelektualnej wymiany – systemy, które podtrzymują proces namysłu definiujący ich praktykę, zamiast wymuszać jej uproszczenie w imię algorytmicznej czytelności.

3. Etyczne projektowanie UX: wartości, władza i odpowiedzialność

Etyka w projektowaniu platform nie może pozostać neutralna. Jak pokazano w rozdziałach 1-3, współczesne systemy uprzywilejowują zaangażowanie kosztem refleksji intelektualnej, a cyrkulację treści kosztem kontemplacji – są to wybory, które stanowią określone stanowiska etyczne, niezależnie od tego, czy są one explicite uznawane, czy nie. Każda interwencja mająca na celu skorygowanie tych systemowych mechanizmów uprzywilejowania wymaga zakorzenienia w refleksji nad tym, czym jest etyka w sytuacji, gdy stawką jest praca intelektualna.

W klasycznej filozofii etyka rozumiana jest jako refleksja nad zasadami moralnymi pozwalającymi odróżnić dobro od zła [34, 35]. Badacz Buwert [36] w pracy *Ethical Design: A Foundation for Visual Communication* wskazuje, że „etyczne stanowi sposób istnienia charakteryzujący się wrażliwością na jakościowe różnice między doświadczanymi możliwościami oraz ich rozpoznawaniem”. W jego ujęciu projektowanie etycz-

ne nie polega na tworzeniu szczególnej kategorii „dobrych” projektów, lecz na rozpoznaniu oraz odpowiedzialnym ukierunkowywaniu władzy wpisanej w sam proces projektowania. Z kolei teoretyk designu Clive Dilnot [36] zwraca uwagę na niebezpieczeństwo konstruowania zamkniętej, dyscyplinarnie ograniczonej koncepcji etyki projektowania:

...nie możemy po prostu stworzyć komfortowego zestawu zasad etyki projektowania, który otuliłby istniejącą praktykę kokonem łatwej moralnej poprawności (podobnie jak „zielona architektura” bywa wykorzystywana do legitymizowania obecnych praktyk budowlanych). Potrzebujemy raczej etyki – lub zasady etycznej – która będzie jednocześnie adekwatna jako etyka sama w sobie.

Przeniesienie tych definicji na grunt projektowania platform dla artystów konceptualnych oznacza postawienie pytania, w jaki sposób interfejsy i algorytmy mogą być projektowane w sposób świadomy, transparentny i zgodny z wartościami, tak aby poszerzać – a nie ograniczać – zdolności intelektualne użytkowników. Każda decyzja wizualna, behawioralna i algorytmiczna powinna służyć świadomym interesom intelektualnym użytkowników, a nie wyłącznie optymalizacji przychodów platformy. Jak zauważa Berman [37], projektanci pełnią funkcję strażników kultury – ich decyzje współkształtują to, jakie formy produkcji kulturowej mogą zaistnieć i stać się

Tab. 2 Przegląd warunków etycznych.

Nr	Nazwa	Krótki opis	Źródło
P1	Świadomość	Znaczenie rozwijania świadomości zarówno u projektantów, jak i użytkowników w zakresie stosowania PSD.	L1, I1, I7
P2	Efekty	Uwzględnienie potrzeb i interesów użytkowników w rezultatach działania systemu.	L2, L4, L5, I1, I5, I8
P3	Wybór	Uwzględnienie potrzeb użytkowników przy projektowaniu architektury wyboru.	L7, L4, L5, I1, I5
P4	Autonomia	Zapewnienie swobody wyboru oraz autonomii użytkownika podczas korzystania z systemu.	L3, L5, I2
P5	Przejrzystość	Równoważenie przejrzystości między potrzebami użytkowników a skutecznością mechanizmów PSD.	L2, I1, I2, I4, I5, I6
P6	Motywacja	Wybór elementów PSD, które nie sprzyjają nieetycznym praktykom, a jednocześnie zapewniają estetycznie motywujący projekt.	L6, I3, I4, I6, I8

Źródło: [39, p. 564].

widoczne w systemie platformowym. W tym ujęciu odpowiedzialność etyczna nie ogranicza się jedynie do unikania szkody: projektanci powinni aktywnie odrzucać manipulacyjne wzorce projektowe (ang. dark patterns), a zarazem tworzyć warunki sprzyjające długotrwałemu namysłowi teoretycznemu, eksperymentom konceptualnym oraz rozwojowi wspólnoty intelektualnej.

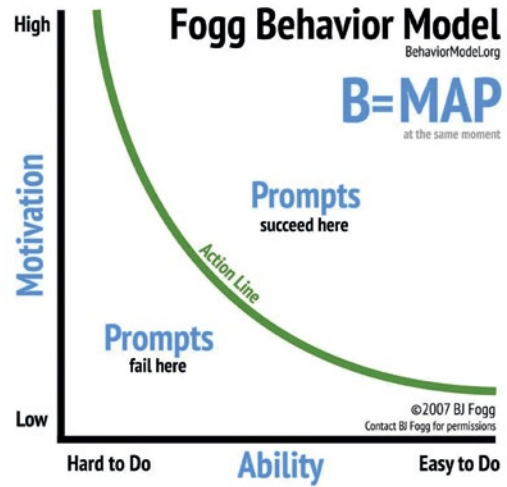
Jednak sama deklaracja etycznych intencji nie wyklucza możliwości manipulacji. Praktycy Chris Nodder i Harry Brignull zwracają uwagę na tę kwestię, wyraźnie wskazując granice etycznego projektowania. Jak ostrzega Nodder w książce *Evil by Design*, perswazyjny UX przekracza granice etyczne w momencie, gdy zaczyna manipulacyjnie wykorzystywać mechanizm społecznego dowodu słuszności – na przykład poprzez prezentowanie spreparowanych lub selektywnie dobranych opinii użytkowników w celu sztucznego wytworzenia poczucia popularności i pilności, a tym samym manipulowania zaufaniem użytkowników w celu zwiększenia liczby pożądaných działań użytkowników [38].

4. W kierunku etycznej interwencji: ramy teoretyczne dla projektowania platform

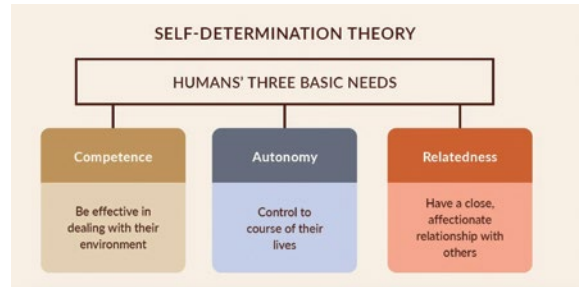
Wyzwanie polegające na projektowaniu platform, które wspierają – zamiast wykorzystywać – artystów konceptualnych, wymaga syntezy różnych ram teoretycznych z obszaru psychologii behawioralnej, teorii motywacji oraz projektowania doświadczeń użytkownika (UX). W niniejszej części omówiono, w jaki sposób ugruntowane modele oraz inne ramy motywacyjne mogą zostać wykorzystane poza swoim pierwotnym obszarem zastosowania – takim jak zmiana zachowań zdrowotnych czy zaangażowanie konsumentów – aby odpowiedzieć na specyficzne potrzeby pracy intelektualnej w środowisku artystów.

4.1. Projektowanie systemów perswazyjnych: wyznaczenie granic etycznych

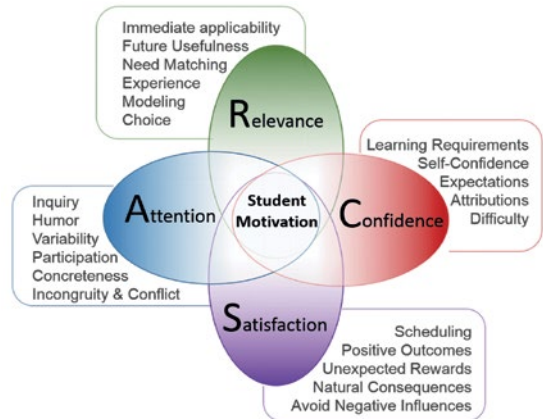
Persuasive Systems Design (PSD) jest uznanym podejściem teoretycznym w obszarze UX, które formułuje podstawowe zasady projektowania technologii wpływających na zachowanie użytkowników „bez przymusu, nacisku ani stosowania siły” [45, s. 485]. Ramy te wyraźnie odróżniają dobrowolną perswazję od manipulacji, wymagając od projektantów analizy intencji, kontekstu oraz strategii przed wdrożeniem danego rozwiązania. Przegląd systematyczny



Ryc. 1 Model zachowania Fogg’a. Źródło: [43].



Ryc. 2 Przegląd teorii autodeterminacji. Źródło: [44].



Ryc. 3 Przegląd modelu ARCS. Źródło: [45].

przeprowadzony przez Bennera i in. [39] identyfikuje sześć warunków etycznych uzasadniających stosowanie perswazji: świadomość, efekty, wybór, autonomię, przejrzystość oraz motywację (Ryc. 1). Zastosowanie podejścia PSD przynosi wymierne korzyści, takie jak wyższy poziom zaangażowania użytkowników, relacje oparte na wzajemności między

Nazwa modelu	Opis	Komponenty	Słowa kluczowe	Korzyści	Ograniczenia	Aspekty etyczne	Zastosowania
Teoria działania	Zachowanie jednostki jest przewidywane przez jej intencje, które kształtowane są przez postawy oraz normy społeczne.	Intencja behawioralna, postawy wobec zachowania, normy subiektywne, przestrzegana kontrola behawioralna, faktyczna realizacja zachowania.	#Zmiana postaw #Relacje społeczne	Przewidywanie zachowań planowanych, użyteczność w projektowaniu interwencji, możliwość zastosowania w różnych kontekstach kulturowych.	Opiera się na deklarowanych intencjach; nie uwzględnia w pełni postrzeganej kontroli behawioralnej.	Konieczność uwzględnienia presji społecznej, uprzedzeń kulturowych oraz ograniczeń wynikających z deklaratywnego charakteru danych.	Edukacja, ochrona zdrowia, marketing, zarządzanie zmianą w organizacjach.
Model ARCS (teoria projektowania motywacyjnego)	Ramy projektowania doświadczeń edukacyjnych wzmacniających motywację i zaangażowanie.	Uwaga, trafność (relewanca), pewność siebie, satysfakcja, strategie motywacyjne, techniki angażowania.	#Efektywne uczenie się #Zaangażowanie #Teoria oczekiwań i wartości #Projektowanie dydaktyczne #Motywacja	Zwiększa zaangażowanie w proces uczenia się oraz motywację studentów; zapewnia uporządkowaną strukturę projektowania dydaktycznego.	Nie gwarantuje trwałości efektów uczenia się; może nie odpowiadać wszystkim stylom uczenia się.	Zapewnienie, że techniki motywacyjne służą osiągnięciu rzeczywistych efektów edukacyjnych.	Szkolenia korporacyjne, media cyfrowe, e-learning, edukacja, środowiska organizacyjne.
Model prawdopodobieństwa opracowania przekazu – ELM	Opisuje, w jaki sposób ludzie przetwarzają komunikaty perswazyjne poprzez drogę centralną i peryferyjną.	Droga centralna i peryferyjna, jakość przekazu, wiarygodność źródła, motywacja odbiorcy.	#Zmiana opinii #Zmiana postaw #Podejmowanie decyzji #Skuteczna komunikacja #Perswazja #Przetwarzanie bodźców #Psychologia społ.	Ramy projektowania komunikatów perswazyjnych; umożliwia przewidywanie ich skuteczności; możliwość adaptacji w różnych kontekstach.	Może upraszczać proces podejmowania decyzji; droga peryferyjna zwiększa ryzyko perswazji opartej na powierzchniowych sygnałach lub dezinformacji.	Odpowiedzialne wykonywanie sygnałów peryferyjnych; unikanie manipulacji.	Media cyfrowe, marketing, media masowe, komunikacja polityczna, kampanie społeczne.
Model Hook (model tworzenia nawyków)	Projektowanie behawioralne wyjaśniające, w jaki sposób produkty kształtują nawyki użytkowników poprzez cykle bodźce-działanie-nagroda.	Bodźce (wyzwalacze), działanie, zmienna nagroda, inwestycja użytkownika, pętla kształtowania nawyku.	#Uzależnienie #Nawyki cyfrowe #Zaangażowanie #Kształtowanie nawyków #Mentalny model użytkownika #„Hooked”	Pozwala tworzyć produkty kształtujące nawyki; zwiększa zaangażowanie i retencję użytkowników.	Może prowadzić do uzależniających wzorców zachowań przy niewłaściwym zastosowaniu.	Należy unikać szkodliwych cykli uzależnienia.	Edukacja, handel detaliczny, sektor technologiczny.
Zasady uczenia się multimedialnego Mayera	Zasady oparte na badaniach dotyczące projektowania skutecznego uczenia się z wykorzystaniem multimedialnych.	Multimedia, bliiskość, modalność, redundancja, koherencja, personalizacja, ucieleśnienie, segmentacja, wstępne przygotowanie, sygnalizowanie.	#Uwaga #Uczenie się cyfrowe #Zaangażowanie emocjonalne #Uczenie się interaktywne #UX	Zmniejsza obciążenie poznawcze i poprawia efekty uczenia się.	Koncentruje się na aspektach poznawczych; może pomijać czynniki emocjonalne i motywacyjne.	Wspierać autentyczne uczenie się, a nie jedynie wskaźniki zaangażowania.	Edukacja, opieka zdrowotna, sektor technologiczny.
Ramy CHOICES	Wyjaśnia, w jaki sposób ludzie podejmują decyzje na podstawie heurystyk i błędów poznawczych.	Kontekst, nawyki, inni ludzie, bodźce (zachęty), zgodność, emocje, wyróżnienie (saliencja).	#Podejmowanie decyzji #Motywacja #Perswazja #Zaufanie #Psychologia społeczna	Porządkuje rozumienie procesu decyzyjnego; wspiera projektowanie architektury wyboru.	Może nadmiernie upraszczać i pomijać konteksty kulturowe.	Respektować autonomię użytkownika i unikać manipulacyjnego kształtowania decyzji.	E-commerce, edukacja, handel detaliczny, media społecznościowe, sektor technologiczny.
Model PET	Ramy projektowania perswazyjnego wykorzystujące emocje i zaufanie w projektowaniu cyfrowym.	Perswazja, emocje, zaufanie.	#Podejmowanie decyzji #Motywacja #Perswazja #Zaufanie #Psychologia społeczna	Buduje zaufanie, zwiększa zaangażowanie i konwersję.	Może nadmiernie upraszczać i pomijać różnice kulturowe.	Należy unikać manipulacyjnych dark patterns.	E-commerce, Education, Retail, Social Media, Technology.
Model zachowania Fogga	Wyjaśnia zachowanie jako rezultat współwystępowania motywacji, zdolności (możliwości działania) oraz bodźca wyzwalającego.	Motywacja, zdolność (możliwość działania), bodziec / wyzwalacz.	#Dostępność #Teorie zachowania #Tarcie poznawcze #Kształtowanie nawyków #Motywacja #Perswazja #Prostota #Bodźce wyzwalające #UX	Jasne ramy projektowania zachowań; redukuje bariery działania (friction); zwiększa konwersję.	Najlepiej sprawdza się w przypadku prostych zachowań; ma ograniczoną użyteczność w analizie złożonych zmian zachowań.	Należy unikać manipulacji i zapewnić zgodność z celami użytkownika.	Nauki behawioralne, e-commerce, fintech, opieka zdrowotna, handel detaliczny, projektowanie UI/UX.

Tab. 3 Analiza modeli teoretycznych. Źródło: Opracowanie własne.

użytkownikami a systemem oraz większe zaufanie użytkowników do systemu.

Na podstawie przeglądu literatury dotyczącej etyki oraz praktyki twórczej w niniejszym badaniu wyodrębniono cztery kluczowe warunki etycznego projektowania systemów perswazyjnych (PSD), które zostały wykorzystane i wyeksponowane w części praktycznej projektu badawczego: *P2 Efekty, P4 Autonomia, P5 Przejrzystość oraz P6 Motywacja. [W niniejszym badaniu celowo wyłączo- no z ram ewaluacyjnych Propozycję 1 (Świadomość) oraz Propozycję 3 (Wybór), ponieważ przyjęty para- dygmat badawczy zakłada świadome uczestnictwo oraz dobrowolne podejmowanie decyzji przez uczest- ników. Z założenia wszystkie warunki eksperymental- ne wymagają podstawowego poziomu świadomości oraz dobrowolnej zgody uczestników, co sprawia, że zmienne te stanowią stały element projektu badaw- czego, a nie parametry podlegające testowaniu.]*

Jednak gdy podstawowe założenia PSD okazują się niespójne z wymaganiami pracy intelektualnej, samo wybranie odpowiednich zasad okazuje się niewystarczające. Ramy PSD zostały opracowane głównie z myślą o zmianie zachowań zdrowotnych (takich jak zwiększenie aktywności fizycznej czy przestrzeganie zaleceń dotyczących przyjmowania leków) i opierają się na założeniu, że zachowania można analizować jako odrębne działania, mierzyć je oraz stopniowo modyfikować za pomocą zaprojektowanych interwencji [4, 5]. Jednak w kontekście pracy intelektualnej koncepcja ta ujawnia istotne sprzeczności swojej logiki. Praca intelek- tualna przebiega w procesach nieliniowych: dłu- gotrwała lektura teoretyczna nie zawsze prowadzi do natychmiastowych, widocznych efektów; kon- ceptualne „ślepe uliczki” mogą stanowić produk- tywny etap poszukiwań; momenty refleksyjnego zatrzymania sprzyjają konsolidacji procesów po- znawczych; a eksperymenty prowadzone w sposób iteracyjny wymagają akceptacji niejednoznacz- ności. Skoncentrowane na zachowaniu podejście PSD – wywołujące pojedyncze, mierzalne działa- nia – wymaga zatem zasadniczej rekonceptualiza- cji w sytuacjach, w których celem nie jest zmiana zachowania, lecz podtrzymywanie zdolności po- znawczych: długotrwałej koncentracji uwagi, go- towości do podejmowania ryzyka intelektualnego oraz motywacji wewnętrznej – czyli zdolności, któ- re presja widzialności i metryk charakterystyczna dla platform cyfrowych często osłabia. Taka rekon- ceptualizacja wymaga zbadania, w jaki sposób od- powiednie ramy teoretyczne z zakresu psychologii

behawioralnej i teorii motywacji odpowiadają (lub nie) na specyficzne potrzeby pracy intelektualnej.

4.2. Analiza porównawcza wybranych modeli teoretycznych

W obszarze zmiany zachowań oraz projektowania perswazyjnego opracowano i przebadano wiele modeli, zarówno w badaniach naukowych, jak i w praktyce projektowej. Niniejsza analiza obej- muje dziewięć znaczących modeli doświadczenia użytkownika oraz modyfikacji zachowań, w szcze- gółności Model Zachowania Fogga (Ryc. 2), Teo- rię Autodeterminacji (Ryc. 3) oraz model ARCS (Ryc. 4). Modele te zestawiono z perspektywami krytycznymi wobec paradygmatów projektowa- nia opartych wyłącznie na efektywności. Szczegółowa tabela analizy ram i modeli (Tabela 2) stano- wi syntetyczne podsumowanie najważniejszych wniosków płynących z badań. Analiza porów- nawcza wskazuje, że istniejące ramy behawioral- ne projektowania koncentrują się wokół czterech kluczowych obszarów istotnych dla projekto- wania platform: motywacji, autonomii, uznania kompetencji oraz struktury czasowej interakcji.

4.2.1. Paradoks motywacji wewnętrznej i zewnętrznej

Istotnym zagadnieniem w ramach teorii beha- wioralnych jest źródło oraz trwałość motywacji. Model zachowania Fogga (Fogg's Behavior Model) [40] traktuje motywację jako mierzalną zmienną umożliwiającą wywołanie działania przez bodziec (trigger), zakładając, że wyższy poziom motywacji zwiększa prawdopodobieństwo wystąpienia danego zachowania. Z kolei teoria autodeterminacji (Self-Determination Theory, SDT) [15] rozróżnia typy motywacji: wewnętrzną (wynikającą z same- go zainteresowania) oraz zewnętrzną (opartą na nagrodach zewnętrznych). Wskazuje przy tym, że motywatory zewnętrzne systematycznie wypiera- ją motywację wewnętrzną, szczególnie w przypad- ku zadań twórczych wymagających elastyczności poznawczej [41, s. 659].

Ma to szczególne znaczenie w przypadku ar- tystów konceptualnych. Choć badania przeglą- dowe dokumentują, że wskaźniki zaangażowania na platformach wpływają na zachowania użyt- kowników, teoria autodeterminacji przewiduje taki rezultat: ciągły feedback w postaci metryk przesuwania motywację z pytania „czy ten koncept mnie interesuje?” w stronę pytania „czy to wyge- neruje zaangażowanie?” – co prowadzi do zjawis- ka „kolonizacji poznawczej”, rozumianej tu jako

stopniowe podporządkowanie sposobu myślenia logice platform i ich wskaźnikom zaangażowania. Model ARCS Kellera [42] próbuje dokonać syntezy, podkreślając znaczenie wewnętrznej satysfakcji, jednak jego mechanizmy przyciągania uwagi mogą jednocześnie reprodukować logikę ekonomii uwagi charakterystyczną dla kapitalizmu platformowego. Podczas gdy teoria autodeterminacji opisuje zjawisko wypierania motywacji wewnętrznej, ramy etycznego projektowania powinny wprowadzić mechanizmy chroniące motywację wewnętrzną przed systemami nagród zewnętrznych typowymi dla platform. Artyści konceptualni nie potrzebują jedynie równowagi między motywacją wewnętrzną i zewnętrzną, lecz także systemowego wsparcia – na przykład w postaci konsultacji lub spersonalizowanych wskazówek – które ograniczałyby zależność od walidacji opartej na metrykach i chroniły proces intelektualnego zaangażowania.

4.2.2. Meta-autonomia: poza samym wyborem

Autonomia została wskazana jako jeden z istotnych wzorców. Czwartą propozycją w ramach modelu PSD zakłada, że użytkownicy powinni zachować realną możliwość wyboru wobec wpływu systemu [39, s. 564]. W teorii autodeterminacji (SDT) autonomia jest powiązana z samosterownością i dobrowolnością działania i stanowi jedną z podstawowych potrzeb psychologicznych warunkujących dobrostan [15, s. 227]. Z kolei w modelu ARCS wymiar relewancji zakłada dopasowanie celów systemu do celów użytkownika [42]. Jednocześnie analiza tych podejść pokazuje, że ramy projektowane dla kontekstów komercyjnych definiują autonomię w sposób bardzo wąski – jako możliwość wyboru między opcjami oferowanymi przez platformę (np. ustawienia powiadomień, preferencje prywatności czy włączanie i wyłączanie określonych funkcji). Dla artystów konceptualnych funkcjonujących w środowisku platform, których podstawowa logika stawia na maksymalizację zaangażowania kosztem refleksji intelektualnej, takie rozumienie autonomii okazuje się niewystarczające. Artyści potrzebują czegoś, co można określić mianem meta-autonomii: możliwości decydowania nie tylko o tym, jak korzystają z platformy, lecz także o tym, czy i w jakim stopniu platforma w ogóle wpływa na kierunek ich pracy intelektualnej – włącznie z możliwością niepodporządkowania się logice platform.

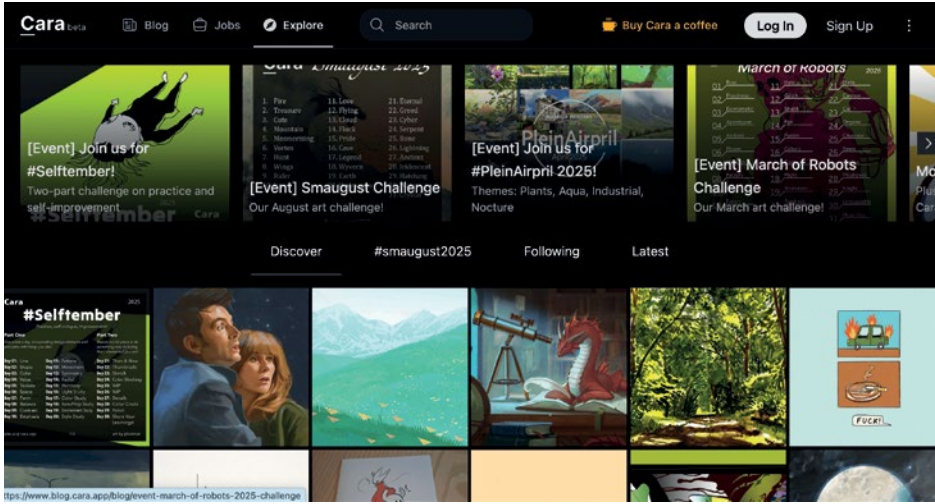
Można to zobrazować następujący sposób: w standardowym ujęciu autonomii pytanie brzmi: czy użytkownicy mogą kontrolować sposób, w jaki algorytmy wyświetlają treści? Meta-autonomia stawia inne pytanie: czy użytkownicy mogą zrezygnować z algorytmicznej selekcji treści, zachowując jednocześnie korzyści płynące z korzystania z platformy? W pierwszym przypadku logikę platform traktuje się jako nieuniknioną. W drugim – poddaje się refleksji, czy to pośrednictwo rzeczywiście służy rozwojowi intelektualnemu użytkowników. Dlatego proponowane ramy projektowe powinny tworzyć przestrzeń dla decyzji dotyczących samego uczestnictwa w systemie. Oznacza to umożliwienie użytkownikom świadomego określenia kiedy, w jaki sposób i w jakim zakresie chcą angażować się w działanie systemów platformowych.

4.2.3. Rozpoznanie niewidzialnej pracy intelektualnej

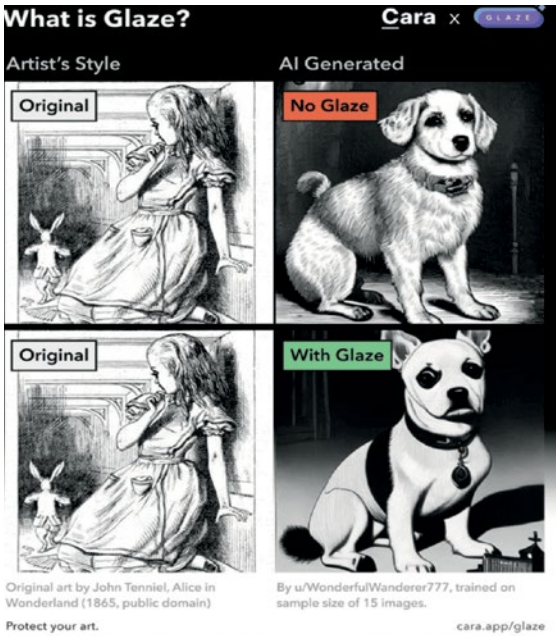
Kompetencja, rozumiana jako poczucie rozwoju i osiągnięcia mistrzostwa, pojawia się w wielu modelach jako warunek motywacyjny. Teoria autodeterminacji wskazuje, że poczucie kompetencji pojawia się wtedy, gdy widoczny jest postęp w działaniu [15, s. 229]. W modelu ARCS wymiar pewności (confidence) zakłada, że systemy powinny oferować zadania na odpowiednim poziomie trudności i umożliwiać obserwowanie postępów w rozwijaniu umiejętności [42]. Z kolei w modelu Fogga zmienna „ability” traktuje kompetencję jako redukcję trudności działania – czynnik, który sprawia, że pożądane zachowania stają się łatwiejsze do wykonania [40].

W sztuce konceptualnej wskaźniki kompetencji działają jednak w odmienny sposób. Konceptualne ślepe zaułki, porzucone ramy teoretyczne i lektury czy nieudane eksperymenty – z perspektywy platform wszystkie te działania wyglądają podobnie: nie generują widocznych rezultatów. Mimo to stanowią one istotną część produktywnego procesu badawczego. Podejmowanie ryzyka intelektualnego może zmniejszać mierzalne efekty pracy, jednocześnie rozwijając myślenie. Jak więc artyści mają doświadczać poczucia rozwoju kompetencji, skoro platformy oferują jedynie metryki zaangażowania, które nie odnoszą się do rozwoju intelektualnego?

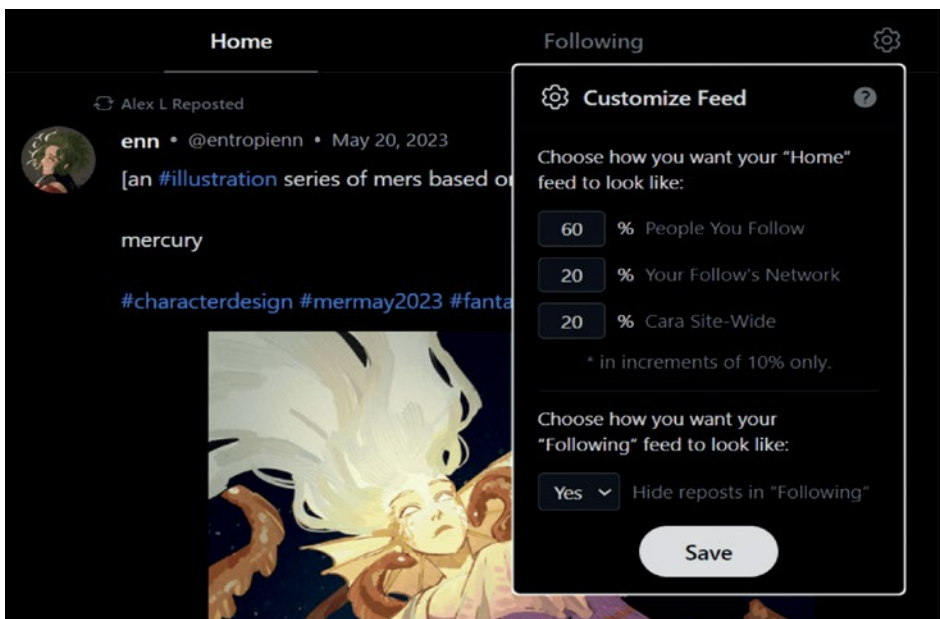
Sztuka konceptualna opiera się na otwartym procesie badawczym, w którym postęp pozostaje niejednoznaczny, a „mistrzostwo” jest stale odraczane. Platformy powinny wykorzystywać



Ryc. 4 Zrzut ekranu z platformy Cara przedstawiający strumień treści użytkowników. Źródło: [46].



Ryc. 5 Wyjaśnienie działania narzędzia Glaze blokującego wykorzystanie obrazów przez AI. Źródło: [47]



Ryc. 6 Zrzut ekranu strumienia treści platformy Cara. Źródło: [47].

możliwości środowiska cyfrowego, aby uwidocznić teoretyczne zaangażowanie oraz uznawać specyficzne formy kompetencji artystów – eksperymentowanie konceptualne, rozwój refleksji i proces intelektualnej konsolidacji – jako pełnoprawne praktyki twórcze zasługujące na uznanie. Odpowiednie sygnały postępu i natychmiastowa informacja zwrotna mogłyby zostać włączone do systemu jako jego wbudowane funkcje.

4.2.4. Logika czasowa: szybkie działania a powolne myślenie

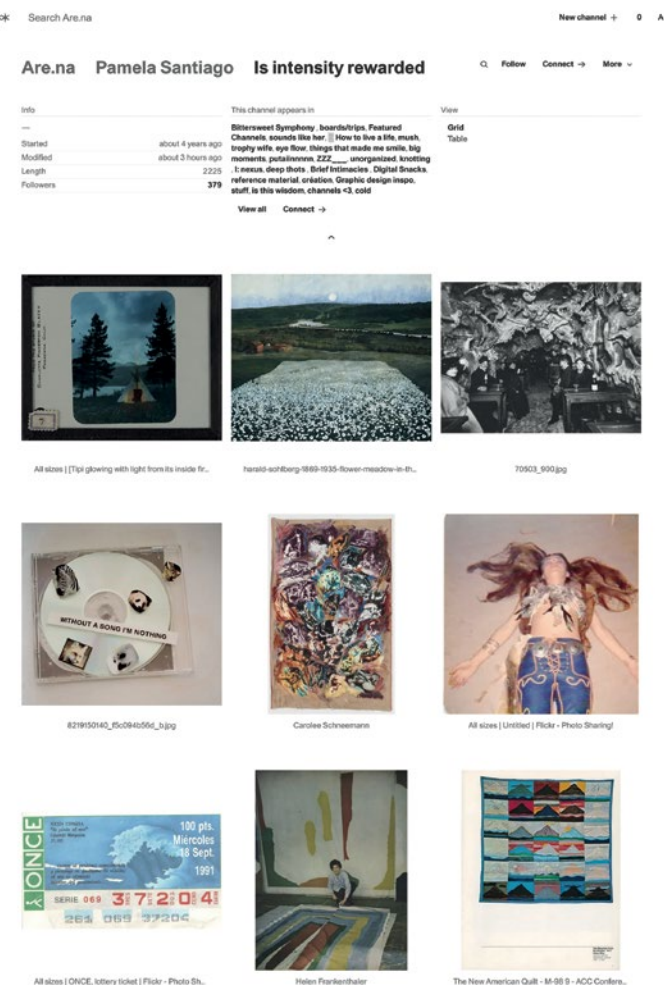
Ramy behawioralne uprzywilejowują szybkie, natychmiastowe działanie. Model Fogga [40] podkreśla znaczenie odpowiedniego momentu pojawienia się bodźca – zachowanie pojawia się wtedy, gdy jednocześnie występują motywacja, zdolność działania i wyzwalacz. Zakłada to, że

zachowania mają charakter pojedynczych, możliwych do wykonania czynności pojawiających się w określonych momentach. Podobnie PSD koncentruje się na projektowaniu interakcji: na tym, w jaki sposób elementy interfejsu wywołują konkretne reakcje użytkownika [5]. Jeśli jednak uwzględnić, że praca konceptualna funkcjonuje w zupełnie innej logice czasu, artyści potrzebują przestrzeni na refleksję, która umożliwi konsolidację myślenia. Mogą spędzać tygodnie lub miesiące na czytaniu teorii i analizowaniu wcześniejszych prac bez wytwarzania żadnego widocznego rezultatu. Tymczasem wiele modeli projektowych zakłada, że sukces oznacza ciągle zaangażowanie użytkownika. Praca intelektualna wymaga jednak uznania niewidocznych etapów pracy intelektualnej – okresów intensywnego myślenia, które z perspektywy platform pozostają niewidoczne.

Obecne modele traktują ciągle, mierzalne zaangażowanie jako główny cel projektowy. Tymczasem praca intelektualna wymaga, aby platformy uwzględniły nieregularne korzystanie z platformy, długie fazy badań oraz rytmy poznawcze, które trudno poddają się kwantyfikacji. Oznacza to również konieczność ponownego zdefiniowania tego, czym w ogóle jest „udane korzystanie z platformy” w przypadku artystów konceptualnych.


Analiza porównawcza wskazuje, że istniejące modele motywacyjne – koncentrujące się na zmianie zachowań, autonomii, kompetencji i zaangażowaniu – wymagają istotnej rewizji w kontekście pracy intelektualnej. Wylaniają się cztery kluczowe kierunki adaptacji.

- (1) Od zmiany zachowania do ochrony zdolności poznawczych: ramy projektowe powinny chronić zasoby poznawcze, takie jak zdolność do długotrwałej koncentracji, ciekawość poznawcza oraz tolerancja wobec niejednoznaczności – elementy, które środowiska platformowe często osłabiają.
- (2) Od oferowania wyboru do legitymizowania dystansu wobec platform: systemy powinny respektować możliwość świadomego dystansowania się użytkowników od mechanizmów platformy, gdy utrudniają one rozwój konceptualny.
- (3) Od widocznego rezultatu do niewidzialnej pracy intelektualnej: uznanie powinno obejmować także te działania, które nie generują mierzalnej aktywności – takie jak czytanie teorii, refleksja czy eksperymenty konceptualne.



Ryc. 7 Zrzut ekranu interfejsu platformy Are.na pokazujący brak algorytmicznego strumienia treści (2025). Źródło: [50].


i-D Fashion Culture Music Art Film Instagram TikTok YouTube Search Q



ART
REBECCA SHINNERS

Karina Sharif gives Black femmes a voice through her art


The Brooklyn-based artist inspires others to take up space with work celebrating her greatest role models.



ART
MAHORO SEWARD

Art Basel Miami Beach showed how art fairs have become more than just that


The 2023 edition of the eminent art fair went beyond its commercial function, opening its doors to a broader audience than ever before.



ART
PRECIOUS ADESINA

Henry Taylor's colourful portraits rewrite art history

On the heels of a residency in Paris, the Los Angeles artist exhibits new paintings and sculptures in 'From Sugar to Shit' at Hauser & Wirth.



ART
ROLIEN ZONNEVELD


The otherworldly queer performance artist protesting Russian oppression

Using recycled materials, vertiginous heels and her body, Gena Marvin's performances – documented in 'Queendom' – are a radical act of defiance.

Ryc. 8 „Ones to Watch” – przykłady prezentowanych twórców (2025). Źródło: [52].

i-D Fashion Culture Music Art Film Instagram TikTok YouTube Search Q

Now reading: 5 of the best young gallery presentations at Art Basel Miami Beach Share ↻ ↶ X In



UNTITLED, FROM THE SERIES WE'RE IN THIS TOGETHER ISN'T A TIP, 2020

What attracts you to your chosen subject matter?
It's really a matter of considering the way I saw things before I started working

Ryc. 9 Zrzut ekranu – interfejs „slow reading” (2025). Źródło: [53].

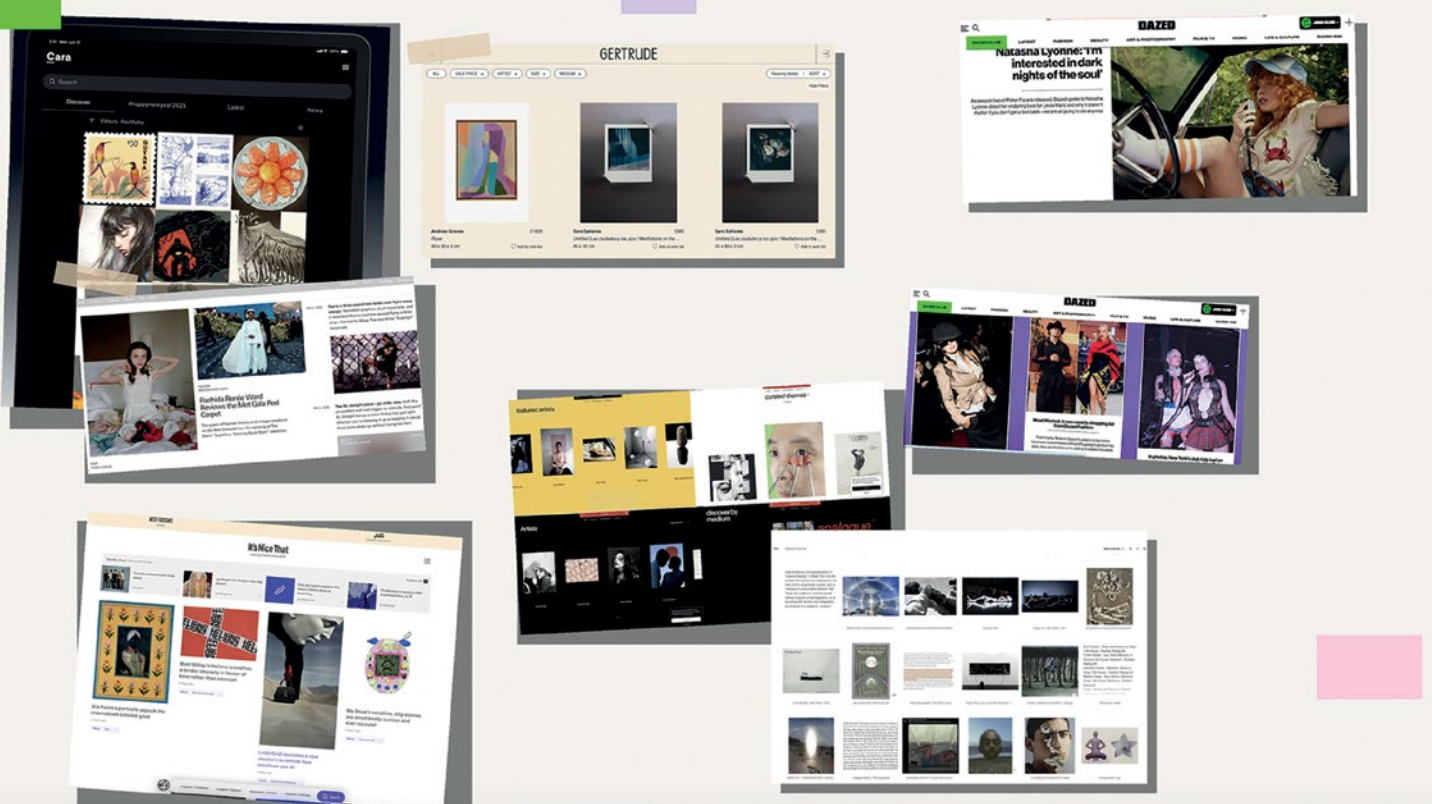
(4) Od stałego zaangażowania do rytmicznego uczestnictwa: platformy powinny dostosowywać się do zmiennych rytmów pracy intelektualnej, doceniając zarówno głębłą refleksję, jak i okresy, w których intensywne myślenie nie jest widoczne w metrykach aktywności.

Zmiany te, w połączeniu z zasadami etycznego projektowania perswazyjnego (PSD) – *efektami, autonomią, przejrzystością i motywacją* – stanowią podstawę dla dalszych interwencji projektowych: etycznej perswazji ukierunkowanej na pogłębianie refleksji intelektualnej, systemów lojalności wspierających rozwój konceptualny, rozwiązań sprzyjających refleksji oraz społeczności opartych na wymianie myśli i dyskursie.

5. Studia przypadków: etyczne projektowanie w praktyce

Aby zilustrować, w jaki sposób etyczna perswazja i projektowanie zorientowane na użytkownika mogą być wdrażane w praktyce, przeanalizowano trzy platformy internetowe: Cara, Are.na oraz i-D. Każda z nich odgrywa istotną rolę w kształtowaniu różnych aspektów prototypu platformy opartej na zasadach etycznego UX:

- Platforma Cara została potraktowana jako punkt odniesienia pokazujący, w jaki sposób rozwiązania infrastrukturalne mogą być projektowane w zgodzie z wartościami użytkowników. W ten sposób sprzyjają budowaniu zaufania oraz wspieraniu dobrostanu twórczego;



Ryc. 10 Moodboard. Źródło: [54].

- Are.na stanowi przykład modelu interakcji, który priorytetowo traktuje autonomię użytkownika oraz refleksyjne zaangażowanie;
- platforma i-D jest analizowana jako precedens ukazujący, w jaki sposób redakcyjna selekcja treści oraz pogłębiona lektura mogą funkcjonować jako forma etycznej perswazji, wzmacniająca uczciwość i autentyczność w społeczności.

5.1. Infrastrukturalne dopasowanie do wartości: etyka oparta na zasadach platformy Cara

Cara to nowa platforma społecznościowa (uruchomiona w 2023 roku), stworzona z myślą o artystach i przez artystów, która szybko stała się przestrzenią testowania zasad etycznego projektowania. W przeciwieństwie do głównych serwisów udostępniających sztukę wyróżnia ją wyraźna postawa etyczna: zdecydowany sprzeciw wobec sztuki generowanej przez AI oraz wobec wykorzystywania prac artystów do trenowania modeli sztucznej inteligencji. W praktyce oznacza to, że Cara wprowadza funkcje i zasady mające chronić autonomię użytkowników oraz ich pracę intelektualną – co stanowi wyraźny kontrast wobec dużych platform, które często traktują treści użytkowników jako darmowy zasób. Dla przykładu Cara automatycznie dodaje do każdego przesłanego obrazu metadane „No AI”, aby utrudnić

ich pozyskiwanie przez modele sztucznej inteligencji. Platforma całkowicie zakazuje publikowania obrazów generowanych przez AI w portfolio oraz zabrania wykorzystywania jakichkolwiek treści z serwisu do trenowania modeli AI bez zgody twórców. Platforma współpracuje również z filtrem anty-AI o nazwie Glaze (Ryc. 6). Jego działanie polega na wprowadzaniu subtelnych zmian w obrazie, które sprawiają, że modele generatywnej sztucznej inteligencji interpretują go inaczej niż ludzkie oko. W rezultacie cyfrowe dzieło staje się bezużyteczne jako materiał treningowy dla systemów AI. Te decyzje projektowe sprawiają, że wartości platformy są zgodne z wartościami jej użytkowników. Wielu artystów odczuwa bowiem silny niepokój związany z działaniem algorytmów oraz z praktyką pozyskiwania i wykorzystywania ich prac bez zgody.

Usługi platformy obejmują mechanizmy monetyzacji dostosowane do potrzeb użytkowników (np. opcjonalne tablice ogłoszeń o pracy czy funkcje portfolio), zamiast rozpraszać uwagę użytkowników reklamami. Kluczowy wniosek jest taki, że perswazję i lojalność można budować w sposób etyczny. Cara zachęca artystów do dołączania do platformy i udostępniania treści tworzonych przez ludzi, jednocześnie w wyraźny sposób pokazując, że szanuje ich prawa twórcze oraz buduje długofalowe zaufanie oparte na autonomii.

Poprzez wprowadzenie zasad etycznych, które przeciwdziałają nadużyciom związanym z AI, platforma ustanawia ważny punkt odniesienia. Dzięki temu wspiera użytkowników w autentycznym dzieleniu się swoją twórczością w społeczności Cara, zmniejszając poczucie obaw i napięcia, których wielu artystów doświadcza, korzystając z innych platform.

5.2. Ograniczanie presji metryk: antymetryczna architektura platformy Are.na

Are.na przyjmuje wyraźnie odmienne podejście niż główne sieci społecznościowe, starając się stworzyć spokojną, refleksyjną przestrzeń wolną od presji. Na platformie nie ma przycisków „lubię to” (Ryc. 8), liczników obserwujących, algorytmicznego strumienia treści ani reklam [48], dlatego bywa określana jako „antyteza sieci społecznościowej” [50]. Powstała w 2011 roku jako narzędzie do badań kreatywnych i zapisywania materiałów, a z czasem zgromadziła niewielką, lecz oddaną społeczność artystów, projektantów i badaczy. Jej filozofia zakłada tworzenie uważnej przestrzeni do wspólnego budowania wiedzy, zamiast środowiska podporządkowanego rywalizacji o uwagę użytkowników. Zamiast tzw. metryk próżności (ang. vanity metrics) *Are.na* koncentruje się na treściach i relacjach między użytkownikami. Użytkownicy zapisują obrazy, linki i pomysły w tematycznych kanałach, które mogą wspólnie rozwijać i porządkować.

Brak rekomendowanych strumieni treści ogranicza napięcia związane z takimi zjawiskami jak FOMO, wiralność czy porównania społeczne [48]. *Are.na* subtelnie zachęca do udziału poprzez poczucie wewnętrznej satysfakcji z porządkowania i rozwijania idei w spokojnej, niekonkurencyjnej przestrzeni. Jak podkreśla zespół twórców, celem platformy jest zapewnienie użytkownikom większej kontroli nad ich cyfrową obecnością oraz wspieranie eksploracji „na własnych zasadach”. Sprzyja to rozwijaniu długofalowej ciekawości, zamiast zaangażowania napędzanego mechanizmami dopaminowymi [48].

W praktyce *Are.na*, określana jako „narzędzie do wspólnego myślenia”, rozwijające się wokół wspólnego dociekania [48], funkcjonuje raczej jak przestrzeń współpracy lub cyfrowa biblioteka, a nie jak typowy strumień treści w mediach społecznościowych. Z perspektywy etycznej stanowi przykład prospołecznego projektowania

perswazyjnego: wspiera uważną selekcję treści i współpracę w sposób oparty na szacunku, a jednocześnie konsekwentnie unika mechanizmów uzależniających. Zamiast nieskończonego przewijania treści wprowadza naturalne momenty zakończenia przeglądania. Lojalność użytkowników wobec platformy, choć jej skala pozostaje umiarkowana, pokazuje, że projektowanie zorientowane na jakość i szacunek wobec użytkownika może w dłuższej perspektywie podtrzymać trwałość społeczności.

5.3. Legitymizacja kuratorska: redakcyjny model weryfikacji platformy i-D

i-D reprezentuje szczególną perspektywę jako platforma medialna, która od wielu lat wspiera młodych twórców i umożliwia im zaistnienie w przestrzeni kultury. Magazyn i-D, założony w 1980 roku, określa się jako „globalna platforma dla wschodzących talentów, promująca modę, kulturę, indywidualność i młodość”. Z tego względu często stanowi ważny punkt odniesienia dla przestrzeni tworzonych z myślą o twórcach. Choć i-D pozostaje przede wszystkim magazynem, po przejęciu przez nowych właścicieli ponownie ukazuje się zarówno w wersji drukowanej, jak i cyfrowej. Sposób, w jaki redakcja wybiera i prezentuje treści, można traktować jako przykład etycznego projektowania platformy opartego na rzetelności redakcyjnej [51]. Na przestrzeni ponad czterech dekad redakcja i-D konsekwentnie podkreśla znaczenie autentyczności, subkultur oraz awangardowej ekspresji. W ten sposób buduje społeczność opartą na kulturowej wiarygodności, a nie na algorytmicznych mechanizmach sterowania uwagą odbiorców. Dla młodych twórców pojawienie się na łamach i-D jest formą autentycznego uznania. Oznacza ono docenienie jakości oparte na redakcyjnej selekcji, a nie na wiralności w mediach społecznościowych. Przykładem może być umieszczenie twórców na liście „Ones to Watch” (Ryc. 9), które często odbierane jest jako sygnał oryginalności i twórczej wiarygodności. Model ten dobrze wpisuje się w ideę etycznej perswazji. i-D inspirowane zamiast manipulować. Przyciąga odbiorców nie poprzez mechanizmy nieskończonego przewijania treści, lecz poprzez starannie wybrane historie, które odwołują się do tożsamości i aspiracji odbiorców.

Równie istotnym elementem jest zastosowanie interfejsu sprzyjającego powolnej lekturze

(Ryc. 10), który zachęca do kontaktu z dłuższymi, pogłębionymi materiałami redakcyjnymi zamiast z krótkimi treściami uporządkowanymi algorytmicznie. Tak zaprojektowane środowisko sprzyja głębokiemu i długotrwałemu skupieniu, pozwalając czytelnikom zatrzymać się przy historiach wizualnych i tekstowych. Stanowi to wyraźny kontrast wobec dominującego modelu platform społecznościowych, który opiera się na ciągłym rozpraszaniu uwagi użytkowników. Lojalność użytkowników, jaką i-D zdołało zbudować, pokazuje, że platforma oparta na uznaniu talentu, wartości merytorycznej i zaufaniu może funkcjonować bez odwoływania się do mechanizmów wiralności [51].

Opisane platformy stanowią realną alternatywę wobec logiki wiralności, która dominuje we współczesnych mediach społecznościowych. Wnioski z etapu badań wizualnych zostały przełożone na konkretne etyczne wytyczne projektowe. Obejmują one m.in. stosowanie obszernej przestrzeni wolnej od treści, neutralnego tła oraz czytelnej hierarchii typograficznej, co sprzyja poznawczemu wyciszeniu użytkownika. Zakładają również rezygnację z polubień, prowadzenia rankingów oraz liczników obserwujących na rzecz bardziej narracyjnych sygnałów aktywności, takich jak „dodano do kolekcji” czy „omówiono w dyskusji”. System układu strony ma charakter modułowy i narracyjny: zestawia elementy wizualne z rozbudowanymi fragmentami tekstu, tworząc układ sprzyjający spokojnemu odbiorowi treści. W projekcie przewidziano również miejsca, w których użytkownik może naturalnie zatrzymać się w trakcie przeglądania. Pomaga to ograniczyć zmęczenie wynikające z nieskończonego przewijania treści. Nawigacja sprzyja pogłębionej eksploracji tematycznej, zamiast kierować użytkowników ku trendom czy rekomendacjom algorytmicznym. W interfejsie pojawiają się także dyskretne wskazówki ułatwiające poruszanie się po treści, na przykład subtelne komunikaty zachęcające do dalszego odkrywania materiałów lub rozwijania wybranych fragmentów. Wszystkie te rozwiązania razem wyznaczają spokojny, świadomy i inkluzywny kierunek projektowy, który stanowi podstawę tworzonych ram.

6. Synteza ram etycznych

W tym rozdziale przedstawiono syntezę wcześniej omówionych koncepcji i wniosków, łącząc je w spójny model opisujący, w jaki sposób

można projektować platformy cyfrowe w sposób etyczny z myślą o artystach konceptualnych. Powstały model Value–Reflection–Community (VRC) stanowi propozycję teoretyczną rozwijającą dotychczasowe podejścia. Zakłada on przesunięcie rozumienia etyki platform od ograniczania szkód ku wspieraniu rozwoju potencjału twórczego. Łączy także perspektywę psychologii behawioralnej z refleksją epistemologiczną oraz przekłada abstrakcyjne zasady na konkretne rozwiązania projektowe.

6.1. Integracja teoretyczna i innowacja

Proponowany model koncepcyjny VRC opiera się na trzech wzajemnie powiązanych filarach, które bezpośrednio odpowiadają na zidentyfikowane wcześniej strukturalne problemy.

Filar 1: Prezentacja zgodna z wartościami (Value-Aligned Showcase) przeciwdziała marginalizowaniu idei poprzez odwrócenie hierarchii prezentacji typowej dla platform cyfrowych. Podczas gdy w konwencjonalnych systemach uprzywilejowana jest atrakcyjność wizualna, model VRC wprowadza zasadę „najpierw koncepcja”. Struktura prezentacji portfolio zachęca artystów, aby w pierwszej kolejności przedstawiali ramy teoretyczne swojej pracy, źródła inspiracji intelektualnej oraz konteksty filozoficzne, a dopiero później dokumentację wizualną. Rozwiązanie to realizuje zasadę rezultatów (Outcomes) w modelu PSD oraz zasadę autonomii w teorii autodeterminacji (SDT) poprzez mechanizm, który można określić jako rusztowanie epistemiczne. Interfejs zawiera pytania i wskazówki ukierunkowane na refleksję intelektualną, na przykład: „Jaki problem teoretyczny podejmuje ta praca?” lub „Jakie idee i autory inspirują to działanie?”. Zamiast optymalizacji zaangażowania użytkowników punktem wyjścia staje się refleksja nad znaczeniem pracy. System wyszukiwania i rekomendowania treści opiera się na powiązaniach teoretycznych, łącząc artystów zajmujących się podobnymi problemami koncepcyjnymi, zamiast promować treści na podstawie algorytmicznej popularności. Innowacja polega na tym, że architektura platformy stawia idee przed obrazem, dzięki czemu możliwe staje się urzeczywistnienie epistemologicznych wartości właściwych praktyce sztuki konceptualnej.

Filar 2: Krytyczna refleksja (Critical Reflection) odnosi się do zjawiska kompromisów intelektualnych pojawiających się w środowisku plat-

formowym. Zakłada wprowadzenie rozwiązań organizujących proces publikowania w sposób zgodny z rzeczywistym rytmem pracy i myślenia użytkowników. Odwołując się do koncepcji słow technologii oraz teorii praktyki refleksyjnej, filar ten wprowadza mechanizmy produktywnego spowolnienia procesu publikowania. Obejmują one między innymi niewielkie opóźnienie między przygotowaniem a publikacją treści, które zachęca do dodania krótkiego komentarza wyjaśniającego kontekst teoretyczny pracy. Wprowadzane są również ograniczenia liczby publikowanych postów, aby przeciwdziałać presji nieustannego wytwarzania nowych treści. Jednocześnie zmniejsza się znaczenie wskaźników zaangażowania, zastępując je narzędziami pozwalającymi śledzić rozwój koncepcyjny pracy. Osobiste zapiski prowadzone w formie dziennika umożliwiają dokumentowanie lektur teoretycznych, porzuconych pomysłów oraz stopniowo kształtujących się ram myślenia. Pozwalają one także uchwycić proces rozwoju idei w czasie, oddzielając tę sferę refleksji od przestrzeni publicznej, w której prezentowane są gotowe realizacje. Wkład teoretyczny tego rozwiązania polega na ponownym zdefiniowaniu tego, czym jest „udane korzystanie z platformy”. Zamiast utożsamiać je z ciągłą, widoczną aktywnością, model ten uznaje wartość nieciągłego procesu konsolidacji intelektualnej, legitymizując tym samym to, co w sekcji 4.2.4 zostało określone jako produktywna niewidoczność.

Filar 3: Rozwój wspólnot intelektualnych (Upward Community Connections) odnosi się do zjawiska osłabienia uznania w środowisku platformowym. Zakłada projektowanie rozwiązań sprzyjających powstawaniu wspólnot intelektualnych oraz tworzenie wyraźnie wyznaczonych miejsc dyskusji i współpracy, organizowanych wokół wspólnych ram koncepcyjnych, zamiast podobieństwa estetycznego czy wskaźników popularności. Dostęp do tych obszarów opiera się na selekcji wymagającej krótkiego opisu teoretycznego, który pozwala ocenić powagę i spójność koncepcji. System łączenia użytkowników umożliwi kontakt artystów na wczesnym etapie kariery z bardziej doświadczonymi twórcami i badaczami na podstawie wspólnych zainteresowań intelektualnych. Dostępne narzędzia współpracy wspierają organizowanie wspólnych lektur, dyskusji teoretycznych oraz krytyki prac. Proponowany model łączy ideę społeczności praktyków z potrzebą relacyjności opisywaną w teorii autodeterminacji (SDT) oraz

z rozwiązaniami znanymi z platformy Are.na, która rezygnuje z systemu metryk popularności. W rezultacie powstaje to, co można określić jako kapitał intelektualnych więzi – głębokie relacje umożliwiające otwartą wymianę refleksji teoretycznej, trudną do osiągnięcia w środowisku platform nastawionych na szerokie, publiczne rozpowszechnianie treści.

6.2. Wzajemne powiązania

Innowacja teoretyczna tego modelu nie polega na istnieniu trzech odrębnych filarów, lecz na relacjach, które wzajemnie je wzmacniają. Prezentacja oparta na wartościach (Filar 1) pozwala rozpoznać intelektualne założenia i zainteresowania artystów, co następnie kształtuje pytania refleksyjne (Filar 2), na przykład: „Skoro Twoja praca odwołuje się do fenomenologii, w jaki sposób odnosi się ona do Twojego bezpośredniego doświadczenia?”. Proces refleksji ujawnia luki koncepcyjne i prowadzi do nawiązywania kontaktów wspólnotowych (Filar 3) z badaczami i artystami pracującymi w podobnych ramach teoretycznych. Krytyczna wymiana w ramach wspólnoty wzbogaca praktykę refleksyjną o perspektywy zewnętrzne, pogłębiając poziom namysłu teoretycznego. Z kolei bardziej dopracowane myślenie wzmacnia sposób prezentacji portfolio, przyciągając odbiorców zainteresowanych podobnymi problemami koncepcyjnymi i podnosząc jakość dyskusji we wspólnocie. W ten sposób powstaje pozytywny cykl rozwoju intelektualnego, w którym każdy z filarów wzmacnia zdolność pozostałych do wspierania długofalowego rozwoju koncepcyjnego.

Istotnym elementem architektury VRC jest również wprowadzenie domyślnych rozwiązań ograniczających mechanizmy eksploatacyjne. Obejmują one ochronę motywacji wewnętrznej poprzez ograniczenie znaczenia metryk, możliwość rezygnacji z algorytmicznego rekomendowania treści jako formę meta-autonomii, uznanie niewidzialnej pracy intelektualnej dzięki narzędziom śledzenia rozwoju koncepcyjnego oraz dostosowanie tempa aktywności poprzez limity publikacji i wymóg refleksyjnego komentarza. W ten sposób zasady etyczne wskazane w sekcji 4 – przejrzystość, autonomia i zgodność z wartościami – zostają wpisane bezpośrednio w architekturę techniczną systemu, zamiast pozostawać jedynie deklaracyjnymi wytycznymi.

6.3. Główne założenia teoretyczne pracy

Praca przedstawia trzy główne założenia teoretyczne. Po pierwsze, identyfikuje specyficzne podatności artystów konceptualnych funkcjonujących na platformach cyfrowych, odróżniając je od problemów charakterystycznych dla szerszej populacji twórców. Analiza pokazuje, że logika algorytmiczna uprzywilejowująca atrakcyjność wizualną kosztem złożoności teoretycznej może prowadzić do deprecjonowania wymiaru konceptualnego dzieł, wywierania presji na upraszczanie przekazu oraz stopniowego podporządkowania sposobu myślenia twórców logice platformy. Po drugie, w pracy zaproponowano model Value – Reflection – Community (VRC), który łączy elementy projektowania systemów perswazyjnych, teorii autodeterminacji, praktyki refleksyjnej oraz społeczności wymiany wiedzy i doświadczeń między twórcami. Model ten stanowi próbę przełożenia ogólnych zasad etycznych na konkretne rozwiązania projektowe, takie jak rusztowanie epistemiczne, mechanizmy produktywnego tarcia, środowiska sprzyjające dyskusji i krytycznej refleksji oraz ograniczenie znaczenia metryk ilościowych. Po trzecie, praca podejmuje refleksję nad tym, czy takie podejście może zostać realnie zastosowane w projektowaniu platform cyfrowych w ramach badań projektowych (practice-led research). Wskazuje tym samym kierunek dla przyszłych prototypów platform, które mogłyby pokazać, że modele nieekstrakcyjne mogą w praktyce wspierać bardziej etyczne środowiska twórcze.

U podstaw proponowanego podejścia znajduje się połączenie etycznej perswazji, projektowania opartego na relacyjności i lojalności, praktyki refleksyjnej oraz budowania wspólnoty twórców w spójną koncepcję projektową. Model ten odpowiada na potrzeby artystów konceptualnych, a jednocześnie przeciwstawia się eksploatacyjnemu mechanizmowi charakterystycznym dla kapitalizmu platformowego. W kolejnych częściach pracy zasady te zostają przełożone na konkretne rozwiązania projektowe, obejmujące funkcjonalności interfejsu, alternatywne logiki algorytmiczne oraz wzorce interakcji, które mogą wspierać rozwój nieekstrakcyjnej społeczności internetowej.

7. Metodologia badania

Badanie wykorzystuje metodologię practice-led oraz design-based research, zakorzenioną w zasadach etycznego projektowania UX, koncepcji pro-

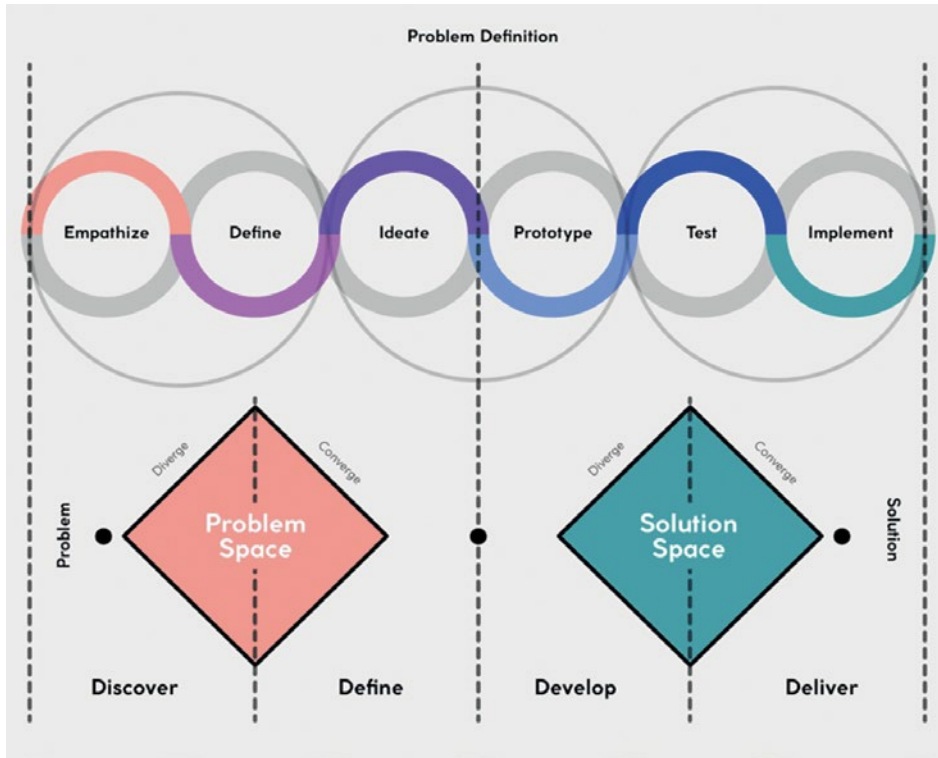
jektowania systemów perswazyjnych (PSD) oraz podejściu krytycznego projektowania. Struktura badań opiera się na czteroetapowym, zintegrowanym procesie projektowym: 1) opracowaniu ram teoretycznych, 2) refleksji autoetnograficznej, 3) testach użyteczności, 4) krytycznej ewaluacji oraz konsolidacji opracowanego modelu. Szczególny nacisk w fazach II-IV położono na przełożenie zasad etycznych wypracowanych na poziomie teoretycznym – autonomii, przejrzystości, motywacji oraz zgodności z wartościami – na konkretne rozwiązania projektowe.

7.1. Przegląd metodologii

W trakcie całego badania zastosowano metodologię opartą na sześciu etapach metody design thinking, połączonych ze strategią Double Diamond (Ryc. 11). Proces ten obejmował kolejno: analizę potrzeb odbiorców i kontekstu rynkowego, zdefiniowanie kluczowych problemów oraz gromadzenie wstępnych wniosków projektowych poprzez refleksję autoetnograficzną. Następnie przeprowadzono iteracyjne etapy prototypowania i testów użyteczności, a w końcowej fazie uzyskano rezultaty badań w postaci perswazyjnego modelu UX. Proces badawczy miał charakter iteracyjny, umożliwiając wielokrotne powracanie do wcześniejszych etapów oraz kolejne cykle identyfikacji i doprecyzowywania problemów projektowych. Wyniki badań zostały uporządkowane w taki sposób, aby mogły stanowić praktyczne narzędzie dla projektantów UX/UI, twórców platform cyfrowych, architektów systemów oraz innych interesariuszy zainteresowanych rozwijaniem etycznie zaprojektowanych, zorientowanych na artystów doświadczeń cyfrowych.

Poniżej przedstawiono schemat całościowego procesu badawczego, opracowany na podstawie „6 etapów metody design thinking zintegrowanych z metodą Double Diamond” [54]. Schemat ten uwzględnia harmonogram badań, podział na poszczególne etapy oraz zadania realizowane w ramach każdej fazy projektowej. Szczegółowy model procesu badawczego przedstawiono na Ryc. 12, a jego poszczególne elementy zostały omówione w kolejnych podrozdziałach.

Faza I (wstępny przegląd literatury i planowanie): Na tym etapie badań wtórnych przeprowadzono analizę teoretyczną obejmującą studia przypadków dotyczące procesów platformizacji, praktyki cyfrowego self-brandingu, zagadnienia do-



Ryc. 11 Model Double Diamond oraz sześć etapów Design thinking. Źródło: [55].

brostanu twórczego oraz koncepcje etycznego projektowania UX i perswazji projektowej jako możliwe alternatywy wobec dominujących obecnie modeli funkcjonowania platform. Po przeprowadzeniu przeglądu literatury kolejne etapy badań będą realizowane sekwencyjnie, zgodnie z opisem przedstawionym poniżej.

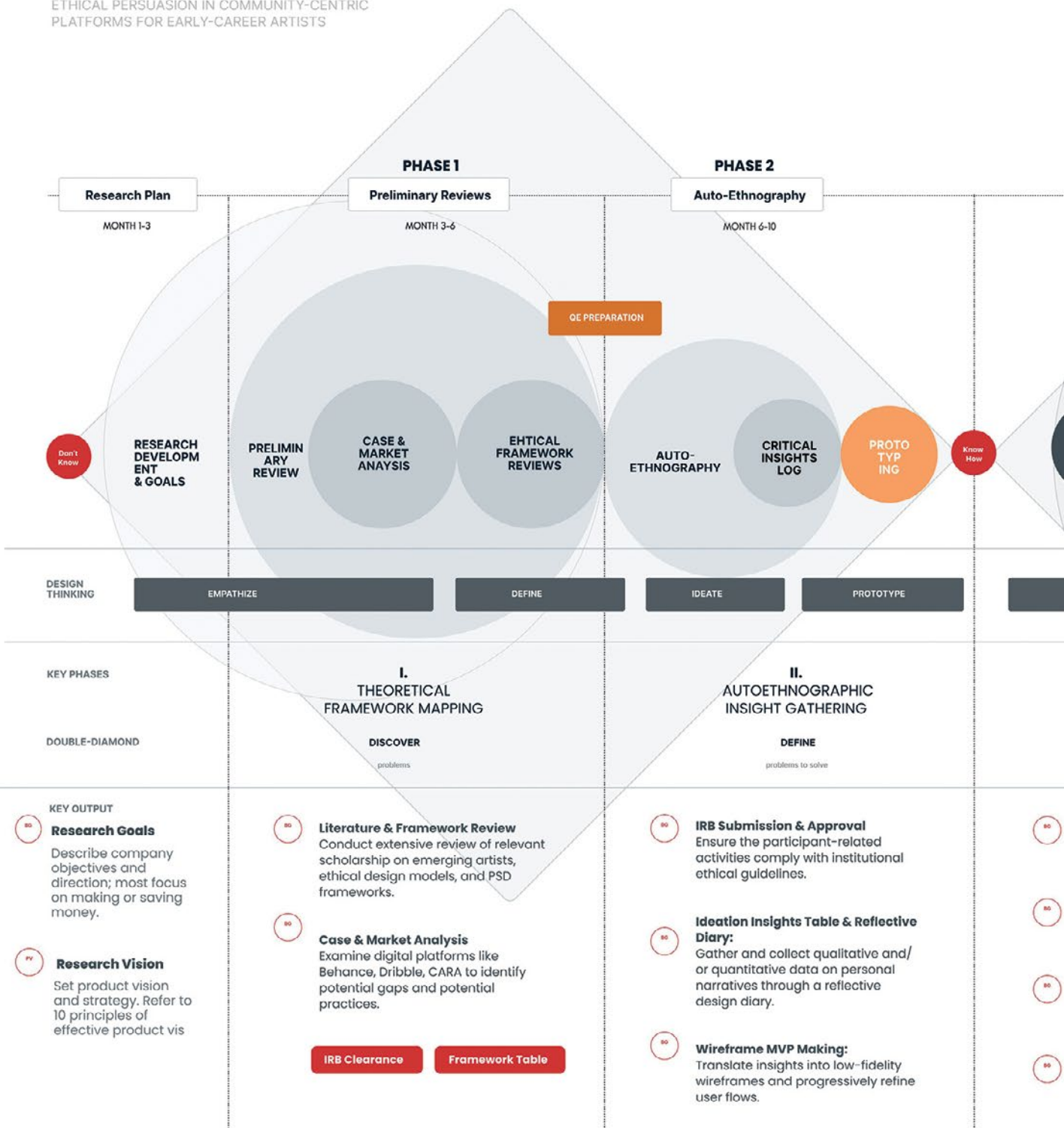
Faza II (autorefleksyjna analiza praktyki projektowej) koncentruje się na wykorzystaniu doświadczeń z procesu projektowego jako elementu badań. Etap ten realizowany jest podczas zagranicznego pobytu badawczego i obejmuje analizę notatek z procesu projektowego, wspólnie prowadzonych dziesięciodniowych dzienników uczestników oraz wywiadów porównawczych z artystami na wczesnym etapie kariery w Wielkiej Brytanii i w Chinach. Zebrane materiały pozwalają spojrzeć na proces projektowania zarówno z perspektywy badaczki, jak i uczestników badań, dzięki czemu projekt opiera się na rzeczywistych doświadczeniach twórczych. Rezultatem tego etapu będzie przygotowanie wstępnych schematów interfejsu oraz podstawowych scenariuszy korzystania z systemu dla wczesnej wersji prototypu (MVP), rozwijanych w trakcie kolejnych etapów pracy. Proces ten wspiera praktykę projektową ukierunkowaną na wartości etyczne i wrażliwość kulturową, łącząc doświadczenie badawcze z szerszymi potrzebami użytkowników.

Faza III (jakościowe badania z udziałem uczestników) obejmowała badania empiryczne prowadzone z udziałem użytkowników w formie testów użyteczności podczas indywidualnych sesji. Do udziału w badaniu zaproszono wschodzących artystów. Każdy z uczestników spotkał się indywidualnie z badaczką, która prowadziła ich przez serię zadań wykonywanych na prototypie MVP. Podczas realizacji zadań badaczka obserwowała sposób korzystania z prototypu, a po każdym zadaniu przeprowadzała krótką rozmowę dotyczącą łatwości obsługi, zrozumiałości interfejsu oraz zgodności proponowanych rozwiązań z założeniami etycznymi projektu. Zbierane dane obejmowały m.in. czas wykonania zadań, liczbę błędów, notatki z obserwacji oraz oceny satysfakcji użytkowników. Uzyskane wyniki zestawiono następnie z wnioskami z Fazy II, aby zidentyfikować ewentualne rozbieżności lub pominięte problemy w projektowaniu. Pozwoliło to dopracować prototyp tak, aby lepiej realizował założenia etycznej perswazji.

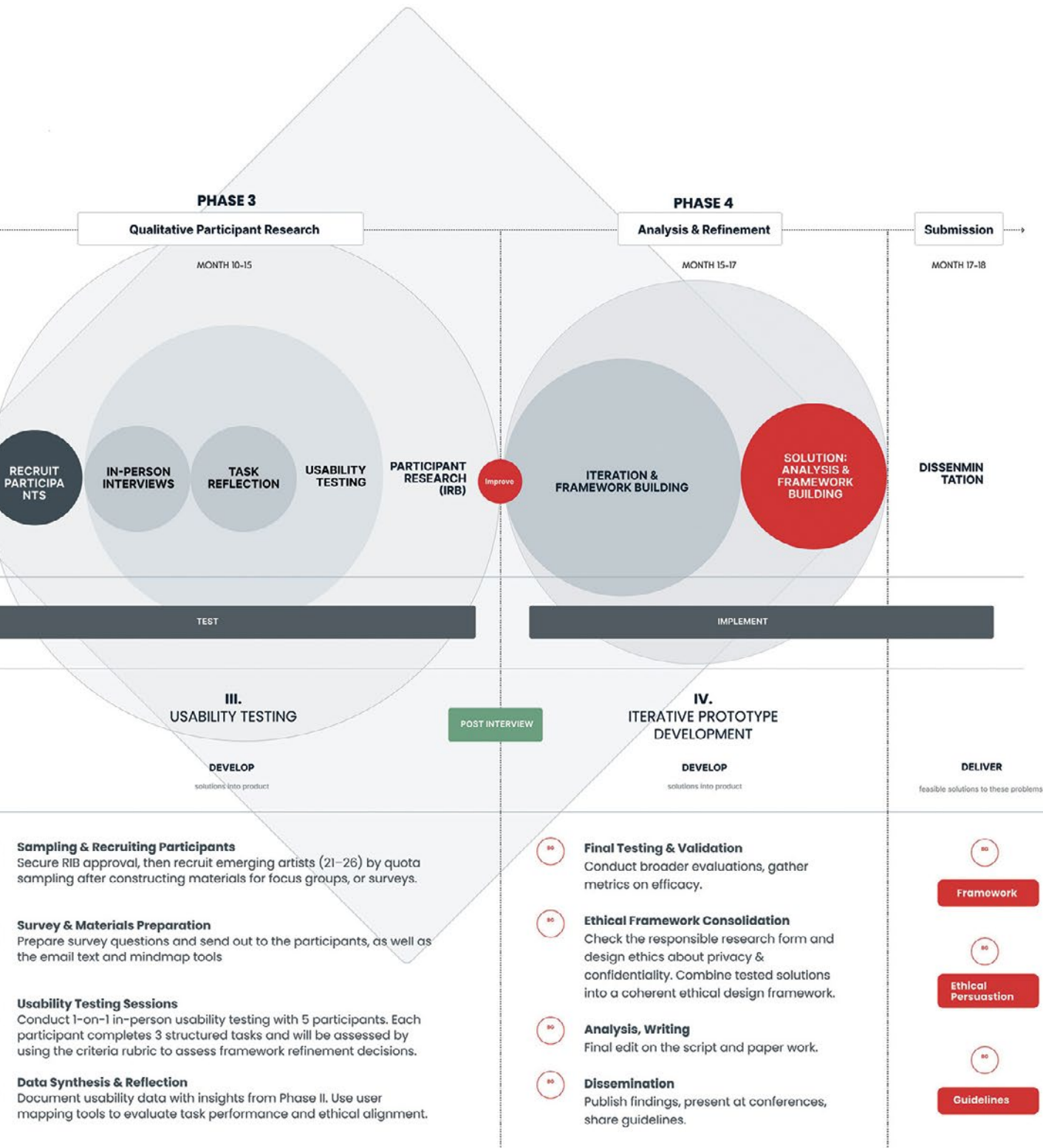
Faza IV (analiza i udoskonalenie) obejmowała dalszą, iteracyjną ocenę oraz dopracowywanie prototypu. Wnioski z badań zostały uporządkowane przy użyciu narzędzi analizy dokumentacji, a także poprzez opracowanie mapy podróży użytkownika oraz mapy systemowej, przygotowanych na podstawie wyników testów użyteczności. Zastosowa-

RESEARCH ABSTRACT

TITLE: ETHICAL UX BEYOND VIRALITY: A STUDY OF ETHICAL PERSUASION IN COMMUNITY-CENTRIC PLATFORMS FOR EARLY-CAREER ARTISTS



Ryc. 12 Schemat modelu badawczego. Źródło: [56].



ne metody umożliwiły syntezę najważniejszych ustaleń badawczych, prowadząc do sformułowania końcowych wniosków oraz opracowania struktury projektowej przygotowanej do dalszego rozwijania w ramach proponowanego modelu.

Poniżej przedstawiono bardziej szczegółowy opis poszczególnych faz, aby lepiej ukazać ich zakres oraz znaczenie w całym procesie badawczym.

7.2. Wstępny przegląd literatury i planowanie | FAZA I

W tej wstępnej fazie przeprowadzono przegląd literatury obejmujący zagadnienia z zakresu badań nad platformami, teorii mediów, socjologii cyfrowej, badań nad zachowaniem oraz etyki stosowanej. Analizę uzupełniono o dane branżowe oraz wypowiedzi artystów, aby stworzyć solidne podstawy dla dalszej części projektu. W pierwszej części omówiono, w jaki sposób platformizacja oraz algorytmicznie wspierany proces self-brandingu wpływają na praktyki twórcze i dobrostan wschodzących artystów. Następnie przeanalizowano rolę projektowania UX – w szczególności mechanizmów perswazyjnych wspieranych przez systemy AI – w kształtowaniu zachowań użytkowników oraz wskazano najważniejsze trudności, z jakimi artyści spotykają się na najpopularniejszych platformach społecznościowych i twórczych. Aby wskazać możliwe alternatywy, w pracy przeanalizowano również dane rynkowe oraz studia przypadków platform takich jak Cara, Arena i i-D, które prezentują odmienne podejścia do projektowania środowisk cyfrowych dla twórców. Istotną część analizy stanowi także ocena wybranych modeli zmiany zachowań (PSD, Fogg, PET), pozwalająca określić, w jakim stopniu wspierają one ochronę autentyczności twórczej oraz funkcjonowanie wspólnoty. Na podstawie tej analizy określono cztery kluczowe kategorie etyczne: efekty, przejrzystość, autonomię oraz motywację. Rezultatem Fazy I jest model analityczny, który wskazuje istniejące luki, uzasadnia zastosowanie podejścia opartego na etycznej perswazji i relacyjności, a także określa kryteria dla dalszych etapów projektowania i ewaluacji prototypu w kolejnych fazach badania.

7.3. Autorefleksyjna analiza praktyki projektowej | FAZA II

Faza II koncentruje się na gromadzeniu wiedzy uzyskiwanej w toku praktyki projektowej poprzez prowadzenie autoetnograficznego dziennika refleksyjnego. Dokumentuje on proces generowania

pomysłów oraz wczesne etapy rozwoju koncepcji w podwójnej roli badaczki – jako wschodzącej artystki oraz projektantki UX. W okresie od sierpnia do grudnia 2025 roku przeprowadzono pięciomiesięczne badania terenowe w Chinach i w Wielkiej Brytanii, realizowane we współpracy z Art Foundation. Wyjazd badawczy stworzył środowisko sprzyjające refleksji, obserwacji oraz praktyce projektowej w ramach pracy w obszarze UX. Prowadzony dziennik refleksyjny dokumentował proces ideacji, krytycznej analizy oraz rozwijania rozwiązań projektowych prowadzących do powstania wczesnej wersji prototypu (MVP), a jego fragmenty były comiesięcznie przekazywane do konsultacji promotorowi w ADM, NTU. Aby uporządkować ten proces autorefleksyjnych badań, Faza II została podzielona na cztery powiązane elementy: 1) Refleksyjny dziennik prowadzony podczas procesu projektowego, 2) Porównawcze wywiady międzykulturowe, 3) Dziesięciodniowe dzienniki uczestników przygotowywane na potrzeby badania, 4) Opracowanie schematów interfejsu (wireframes) oraz rozwój prototypu MVP. Elementy te umożliwiły analizę z wielu perspektyw oraz triangulację danych.

7.3.1. Refleksyjny dziennik projektowy

W niniejszym badaniu badaczka pełniła podwójną rolę: projektantki UX opracowującej prototyp cyfrowej platformy oraz badaczki refleksyjnej prowadzącej badanie inspirowane podejściem etnograficznym. Aby utrzymać tę refleksyjną perspektywę, przez cały proces projektowy prowadzony był ustrukturyzowany refleksyjny dziennik procesu projektowego. W okresach intensywnej pracy projektowej – takich jak generowanie pomysłów, opracowywanie schematów interfejsu (wireframes) czy analiza informacji zwrotnych z testów użyteczności – w dzienniku zapisywane były co najmniej dwa wpisy tygodniowo.

Każdy wpis w dzienniku był opatrzony datą, oznaczony odpowiednimi tagami (np. #zaufanie, #problemy, #platformizacja) oraz uporządkowany według pięciu elementów: kontekstu (np. decyzje projektowe, spotkania lub informacje zwrotne od użytkowników), refleksji (co zostało zauważone, odczute lub zakwestionowane), napięć (konflikty etyczne, estetyczne lub instytucjonalne), implikacji (wynikające z tego korekty lub nowe pomysły) oraz sprawdzenia zgodności (w jaki sposób dana aktywność odnosi się do czterech zasad etycznej perswazji). Szczególną uwagę

poświęcono trzem kontekstom analitycznym: (1) w jaki sposób osobiste wartości i priorytety etyczne są w procesie projektowym podważane lub wzmacniane, (2) w jaki sposób czynniki instytucjonalne w Wielkiej Brytanii i w Chinach – takie jak czas, hierarchia czy ograniczenia zasobów – wpływają na decyzje projektowe w obszarze UX, (3) w jaki sposób obserwacja uczestnicząca w trakcie współpracy oraz mapowania ścieżek użytkownika ujawnia rozbieżności między ramami teoretycznymi a praktyką projektową.

W dzienniku mogą pojawiać się różne formy zapisu, w tym szkice, opatrzone komentarzami zrzuty ekranu oraz cytaty z wewnętrznych dyskusji. Jego główną funkcją jest dokumentowanie tego, w jaki sposób założenia teoretyczne przekładają się na decyzje projektowe w praktyce. Ma on również wspierać przechodzenie od prototypów o niskiej wierności (low-fidelity) do bardziej zaawansowanych wersji prototypu, poprzez identyfikowanie różnic kulturowych, niepewności związanych z użytecznością oraz pojawiających się dylematów etycznych. Ponadto dziennik umożliwia analizę porównawczą, pokazując, w jaki sposób decyzje projektowe ewoluują w toku doświadczenia praktycznego i refleksji badawczej. Zgromadzone zapisy stanowią podstawę do projektowania przepływów użytkownika (user flows) oraz podejmowania kluczowych decyzji przy projektowaniu perswazyjnego UX. Dzięki temu końcowa wersja prototypu MVP połączy pogłębioną refleksję badawczą z praktycznym zastosowaniem.

7.3.2. Porównawcze wywiady międzykulturowe

Kluczowym elementem Fazy II jest porównawcze badanie międzykulturowe oparte na serii wywiadów z 2-4 wschodzącymi artystami rzemiosła artystycznego, działającymi w dwóch odmiennych środowiskach kulturowych – w Wielkiej Brytanii i w Chinach. Celem tego etapu jest poszerzenie perspektywy badania oraz analiza tego, w jaki sposób czynniki kulturowe i instytucjonalne wpływają na relację między rozwojem praktyki artystycznej a funkcjonowaniem platform cyfrowych. Wiele problemów zidentyfikowanych w dziennikach (np. dyskomfort związany z autopromocją lub poszukiwanie uznania w przestrzeni online) może przejawiać się w różny sposób w zależności od środowiska kulturowego, norm społecznych, struktury rynku oraz systemów wsparcia rozwoju artystycznego. Dlatego przeprowadzenie pogłę-

bionych wywiadów w dwóch odmiennych środowiskach pozwala osadzić wyniki w konkretnych realiach kulturowych i spojrzeć na nie w perspektywie porównawczej, co wzmacnia wiarygodność wniosków badawczych.

7.3.3. Lista pytań do wywiadu półustrukturyzowanego

Każdy wywiad miał charakter półustrukturyzowany i opierał się na elastycznym zestawie tematów, zamiast na ściśle sformułowanym zestawie pytań. Takie podejście pozwalało zachować spójny zakres poruszanych zagadnień, a jednocześnie sprzyjało swobodnemu przebiegowi rozmowy i ujawnianiu indywidualnych doświadczeń uczestników. Zestaw tematów i pytań do wywiadów opracowano na podstawie wcześniejszych etapów badania (ankiet oraz dzienników). Materiał ten uporządkowano wokół kilku głównych obszarów związanych z pytaniami badawczymi. Lista pytań była również stopniowo rozszerzana i doprecyzowywana w trakcie Fazy II, w miarę pojawiania się nowych, istotnych obserwacji badawczych.

Korzystanie z platform i praktyki publikowania – w jaki sposób artyści korzystali z platform cyfrowych: jak często publikowali, jakie treści udostępniali, jakie strategie stosowali, aby zwiększyć widoczność swoich prac, oraz jaki mieli stosunek do publikowania w internecie.

Komfort emocjonalny i ekspozycja – na ile artyści czuli się komfortowo z publicznym udostępnianiem swojej twórczości w internecie; jakie odczucia towarzyszyły im podczas dzielenia się pracami; w jaki sposób reagowali na krytykę, brak reakcji lub odrzucenie.

Ścieżki kariery i źródła utrzymania – w jaki sposób artyści rozwijali swoją karierę oraz jak obecność w internecie wspierała lub utrudniała uzyskiwanie dochodu, zdobywanie nowych możliwości zawodowych i budowanie tożsamości zawodowej.

Formy uznania i oceny twórczości – różnice między uznaniem otrzymywanym w przestrzeni online (polubienia, komentarze, obserwujący) a uznaniem offline (wystawy w galeriach, krytyka artystyczna, rozpoznanie w środowisku).

Kulturowe postrzeganie autopromocji – w jaki sposób normy kulturowe wpływały na postrzeganie autopromocji; czy była ona odbierana jako postawa przedsiębiorcza, czy raczej jako przejaw nadmier-

nej autoprezentacji, oraz jak artyści odnajdywali się w tych oczekiwaniach.

Widoczność i związane z nią ryzyka – korzyści wynikające z obecności i rozpoznawalności w internecie zestawione z potencjalnymi zagrożeniami, takimi jak ocena ze strony innych, kopiowanie prac czy trolling, a także strategie stosowane przez artystów, aby radzić sobie z tymi sytuacjami.

Rozpoczęcie życia zawodowego po ukończeniu studiów i systemy wsparcia – w jaki sposób absolwenci odnajdywali się na początku kariery zawodowej, jakie luki pojawiały się w systemach wsparcia rozwoju artystycznego oraz jaką rolę odgrywały w tym procesie platformy cyfrowe.

7.4. Opracowanie schematów interfejsu (wireframes) i rozwój prototypu MVP

Na podstawie powyższych ustaleń rozpoczęto przekładanie wniosków badawczych na schematy interfejsu o niskim poziomie szczegółowości (low-fidelity wireframes), które następnie były stopniowo rozwijane w kierunku minimalnego prototypu produktu (MVP). Proces ten opierał się na wnioskach z dziennika refleksyjnego, porównawczych wywiadów oraz dzienników uczestników przygotowywanych na potrzeby badania. Proces projektowy koncentrował się na kilku kluczowych elementach i był rozwijany iteracyjnie na kolejnych etapach pracy.

Po pierwsze, opracowano główne przepływy użytkownika (user flows) odzwierciedlające wartości ważne dla artystów, ujawnione w trakcie badań nad funkcjonowaniem instytucji i środowisk twórczych (np. niealgorytmiczne odkrywanie twórców, dzielenie się procesem pracy przez użytkowników czy możliwość dobrowolnego korzystania z wybranych funkcji platformy).

Po drugie, zaprojektowano poszczególne elementy interakcji uwzględniające kwestie etyczne, takie jak system informacji zwrotnej niewywołujący presji rywalizacji, czytelne mechanizmy kontroli prywatności oraz etapy rozwoju twórczego.

Po trzecie, opracowano scenariusze projektowe ukazujące momenty podejmowania decyzji o charakterze emocjonalnym, na przykład wybór między opublikowaniem pracy a zapisaniem jej w prywatnym „studio”, czy decyzję o udostępnieniu pracy w przestrzeni wspólnej. Każda decyzja projektowa została opatrzona uzasadnieniem etycznym, opartym zarówno na obserwacjach

z badań terenowych, jak i na refleksjach wynikających z własnej praktyki projektowej oraz analiz teoretycznych.

7.5. Badanie jakościowe z udziałem uczestników | FAZA III

7.5.1. Dobór uczestników badania

W badaniu zastosowano metodę celowego doboru jednorodnej próby (Purposive Homogeneous Sampling, PHS) opisaną przez Winstanley (2023). Metoda ta posłużyła do rekrutacji uczestników, którzy posiadali kluczowe cechy istotne z punktu widzenia celów badawczych. Wybrani uczestnicy byli wschodzącymi twórcami konceptualnymi, posiadającymi bezpośrednie doświadczenie w praktyce artystycznej oraz w korzystaniu z platform internetowych. Dodatkowym kryterium doboru był zbliżony wiek badanych (21-26 lat), co pozwoliło skupić się na osobach znajdujących się na podobnym etapie rozwoju zawodowego. Zastosowanie metody PHS w tym kontekście służyło realizacji głównego celu badania, jakim było zbadanie wspólnych wyzwań i perspektyw uczestników funkcjonujących na podobnym etapie kariery oraz działających w zbliżonych środowiskach twórczych i internetowych.

7.5.2. Wielkość próby i kryteria doboru uczestników

W badaniu zastosowano metodę PHS. Kryteria doboru uczestników były następujące:

- N = 5 uczestników biorących udział w badaniach użyteczności,
- Fartyści konceptualni pracujący w pracowni (w pełnym lub niepełnym wymiarze), działający w obszarach sztuki, projektowania, projektowania interakcji lub mediów cyfrowych,
- aktywne korzystanie z platform internetowych (np. Instagram, Behance) w celu prezentowania i udostępniania własnych prac,
- wiek 21-26 lat, odpowiadający wschodzącym twórcom znajdującym się na wczesnym etapie kariery zawodowej,
- podstawowa lub średniozaawansowana znajomość projektowania UX / interfejsów (np. zdobyta podczas studiów, w projektach lub poprzez praktyczne korzystanie z platform).

Płeć, wiek w podanym zakresie oraz pochodzenie etniczne nie stanowiły kryteriów wykluczających; dopuszczano zróżnicowanie uczestników pod tym względem. Pochodzenie geograficzne

nie stanowiło kryterium doboru, ponieważ badanie koncentrowało się na wspólnych doświadczeniach użytkowników. Próba obejmująca pięć osób umożliwia uzyskanie pogłębionych danych, a jednocześnie pozwala zachować realistyczny zakres badania oraz zapewnia wystarczający materiał do analiz w ramach badań użyteczności.

7.5.3. Badania użyteczności

Aby odpowiednio rozwinąć i uzupełnić zastosowaną metodę badawczą, przeprowadzono serię ukierunkowanych badań użyteczności, które zostały zestawione z refleksjami autoetnograficznymi. Zgodnie z wytycznymi przedstawionymi przez Interaction Design Foundation, cały proces badań użyteczności został zorganizowany w pięciu jasno określonych etapach.

Definicja celu

Badania użyteczności miały na celu sprawdzenie, czy opracowany prototyp daje wschodzącym artystom poczucie wsparcia oraz umożliwia im autentyczne wyrażanie swojej twórczości w ramach społeczności rówieśniczej. Cele badań obejmowały: 1) ocenę postrzeganego wpływu kluczowych funkcji prototypu na dobrostan twórcy oraz możliwość pogłębionego przedstawiania własnej twórczości, 2) identyfikację utrzymujących się problemów i trudności w korzystaniu z prototypu, które wymagają dalszego dopracowania, 3) ocenę, czy obecna wersja prototypu jest wystarczająco rozwinięta, aby przejść do kolejnego etapu dalszego rozwijania ram projektu, 4) wskazanie istotnych zmian lub brakujących elementów, które powinny zostać uwzględnione w następnej iteracji. Wyniki badań interpretowano w odniesieniu do założeń etycznej perswazji w projektowaniu oraz budowania lojalności użytkowników.

Decyzja

Sesje badawcze przeprowadzono w formie bezpośrednich spotkań, a każda z nich trwała około 45 minut. Badania koncentrowały się na ocenie użyteczności prototypu z perspektywy projektowania opartego na zasadach etycznej perswazji, w szczególności w odniesieniu do takich elementów jak: strumień publikowanych prac (feed), system informacji zwrotnej i dyskusji oraz funkcje wspierające budowanie relacji w społeczności artystów.

Zadania

Podczas spotkań z uczestnikami badaczka pełniła rolę gospodarza oraz facylitatorki procesu badawczego. W trakcie obserwacji uczestnicy realizowali przygotowane scenariusze zadań oraz przekazywali informacje zwrotne dotyczące zarówno sposobu korzystania z platformy, jak i towarzyszących temu reakcji emocjonalnych. Pozwoliło to ocenić, w jaki sposób proponowane rozwiązania wpisują się w założenia etycznej perswazji. Testy obejmowały trzy obszary funkcjonalne prototypu: a) udostępnianie i gromadzenie prac w ramach portfolio, b) tablicę dyskusyjną, c) strumień społecznościowy oraz funkcje budowania sieci kontaktów. Na tej podstawie uczestnicy wykonywali trzy zadania oparte na scenariuszach:

1. Autentyczne udostępnianie prac. Uczestnik przesyłał nową pracę w toku (work in progress), następnie decydował, czy opublikować ją publicznie, czy zapisać w prywatnej kolekcji, a także uzasadniał swoją decyzję.
2. Spokojna, refleksyjna wymiana w społeczności. Uczestnik czytał w całości wpis innego artysty, a następnie pozostawiał przemyślany komentarz rozwijający rozpoczętą dyskusję.
3. Budowanie własnej sieci kontaktów. Uczestnik dostosowywał strumień treści do swoich zainteresowań, wybierając preferowane tematy, a następnie zaczynał obserwować co najmniej dwóch artystów, których twórczość uznał za interesującą.

Rekrutacja

Na potrzeby badania opracowano ankietę preselecyjną (screening survey), której celem było wyłonienie zróżnicowanej grupy wschodzących artystów. Narzędzie badawcze obejmowało 18 pytań, pogrupowanych w cztery obszary tematyczne: (1) dane demograficzne i informacje identyfikacyjne, (2) praktyka artystyczna oraz najczęściej wykorzystywane media i techniki, (3) sposoby korzystania z platform internetowych oraz związane z tym trudności, (4) postawy wobec algorytmicznej widoczności, autentyczności oraz zaufania do platform. Uczestnicy wskazywali swoją dziedzinę twórczości (np. sztuka konceptualna, ilustracja, fotografia), najczęściej wykorzystywane media oraz platformy internetowe, z których korzystają, aby prezentować lub zarządzać swoją twórczością.

Aby lepiej zrozumieć relacje twórców z mechanizmami działania platform, ankietę zawiera-

rała również pytania w skali Likerta. Dotyczyły one m.in. presji związanej z optymalizowaniem treści pod kątem algorytmów, wpływu wskaźników zaangażowania na decyzje twórcze, postrzeganego wsparcia emocjonalnego oraz poziomu zaufania do mechanizmów widoczności na platformach. Uczestnicy proszeni byli także o uszeregowanie najczęściej występujących trudności, takich jak zdobywanie widoczności, otrzymywanie rzetelnej informacji zwrotnej, utrzymywanie motywacji czy unikanie wypalenia twórczego. Kwestionariusz kończyły pytania otwarte, w których uczestnicy mogli opisać swoje frustracje związane z korzystaniem z platform,

określić, jakie cechy powinna mieć platforma „godna zaufania” i „przyjazna artystom”, a także zaproponować funkcje, które należałoby dodać lub usunąć. Uzyskane odpowiedzi posłużyły do doprecyzowania kryteriów doboru uczestników oraz dostarczyły wstępnych danych jakościowych dotyczących etycznych i praktycznych aspektów korzystania z platform przez artystów. Na podstawie przyjętych kryteriów do badania zaproszono pięciu wschodzących artystów konceptualnych. Zaproszenie zostało przesłane pocztą elektroniczną wraz z formularzem zgody na udział w badaniu.

Tab. 4 Rubryka oceny postrzeganego sukcesu prototypu dla początkujących artystów.

Wymiar	Pytanie kluczowe	1 – 2 (słaby)	3 (dobry)	4 – 5 (silny)	Powiązane założenia etyczne
A. Bezpieczna przestrzeń społecznościowa	Czy interfejs tworzy psychologicznie bezpieczne środowisko do eksperymentowania i popełniania błędów?	Brak zabezpieczeń przed niepowodzeniem; natychmiastowa publiczna ekspozycja; brak możliwości wycofania	Podstawowe ustawienia prywatności; proste ostrzeżenia o treści; ograniczone mechanizmy spowalniające reakcje	Szczegółowa kontrola widoczności (wersja robocza / tylko dla współtwórców / publiczna); opcjonalna przerwa przed komentarzami; jasne normy konstruktywnej krytyki	P2 Efekty P4 Autonomia P6 Motywacja
B. Etyczne spowolnienie interakcji	Czy system spowalnia działania użytkownika w sposób sprzyjający refleksji?	Nieograniczone przewijanie treści, liczni aktywności w czasie rzeczywistym, szybkie reakcje	Naturalne przerwy w przewijaniu treści; delikatne sugestie zatrzymania się	Podział treści na segmenty; brak liczników popularności	P2 Efekty P5 Przejrzystość P6 Motywacja
C. Wartościowa informacja zwrotna	Czy informacja zwrotna wykracza poza liczbę polubień i prowadzi do pogłębionej wymiany opinii?	Tylko polubienia lub emotikony; brak kontekstu	Możliwość komentowania, ale komentarze powierzchowne	Ustrukturyzowane szablony krytyki, oznaczanie typów informacji zwrotnej, prywatne notatki współtwórców	P2 Efekty P4 Autonomia P5 Przejrzystość P6 Motywacja
D. Relacje rozwojowe i mentoring	Czy platforma sprzyja mentoringowi i znaczącym relacjom zawodowym?	Losowe listy obserwowanych; brak możliwości odkrywania mentorów lub współtwórców	Podstawowe wyszukiwanie i obserwowanie; sporadyczne sugestie użytkowników	Sugestie kontaktów według tematu lub kompetencji; możliwość zgłoszenia prośby o mentoring; wspólne tablice projektowe	P2 Efekty P4 Autonomia P6 Motywacja
E. Autentyczna ekspresja twórcza	Czy projekt UX/UI umożliwia pogłębioną ekspresję zamiast promowania wiralności?	Ograniczenia znaków; nacisk na popularne hashtagi	Średni poziom szczegółowości; opcjonalne opisy	Rozbudowane refleksje nad procesem twórczym; dłuższe formy wypowiedzi; wielowątkowa narracja	P2 Efekty P4 Autonomia P5 Przejrzystość P6 Motywacja
F. Zrównoważona i użyteczna praktyka twórcza	Czy korzystanie z platformy jest pomocne i wspiera praktykę twórczą zamiast prowadzić do przeciążenia?	Presja częstego publikowania; widoczne serie aktywności; poczucie nieetycznego działania systemu	Brak nadmiernego obciążenia użytkownika; sporadyczne wskazówki systemowe	Elastyczność korzystania; przypomnienia o dobrostanie; brak presji wzrostu	P2 Efekty P4 Autonomia P5 Przejrzystość P6 Motywacja

Każdy wymiar oceniany jest w skali od 1 do 5, gdzie 1 oznacza ocenę najniższą, a 5 – najwyższą. Źródło: Opracowanie własne.

Prowadzenie i moderowanie badania

Testy odbywały się w swobodnej atmosferze w pracowni, gdzie uczestnicy mieli do dyspozycji prototyp uruchomiony na laptopie oraz materiały do szkicowania. Po ponownym potwierdzeniu ustnej zgody uczestnicy byli zachęceni do głośnego komentowania swoich działań i przemyśleń podczas wykonywania zadań. W trakcie sesji mierzono czas realizacji poszczególnych zadań, a przebieg interakcji z prototypem był rejestrowany poprzez nagranie ekranu. Po wykonaniu każdego zadania przeprowadzano krótki wywiad, podczas którego zbierano opinie uczestników dotyczące łatwości korzystania z prototypu, przejrzystości rozwiązań, ich zgodności z założeniami etycznymi oraz towarzyszących im reakcji emocjonalnych. Jak przedstawiono w Tabeli 1, odpowiedzi uczestników analizowano przy użyciu arkusza oceny obejmującego sześć kategorii, odnoszących się do pięciu wymiarów analitycznych powiązanych z czterema założeniami etycznymi opisanymi w Tabeli 2. Równolegle zbierano również dane ilościowe, takie jak stopień ukończenia zadań, liczba błędów oraz czas ich realizacji. Uzupełniały je notatki jakościowe, dotyczące m.in. poziomu satysfakcji uczestników, ich nastawienia oraz momentów dezorientacji podczas korzystania z prototypu.

Tips for Moderating Usability Tests

How to Keep Tests Smooth

- Let users struggle, don't over moderate
- Use pauses and silence if you need to
- Do not leave too much silence during task – say okay often
- Say "Okay" and "uh-huh" to fill in gaps
- Use a monotone tonality with users
- Ask "reverse questions": Is this what you expect to find there?



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG

Ryc. 13 Wskazówki dotyczące testów użyteczności (2025). Źródło: [57]

Zebrane dane zestawiono następnie z wnioskami z Fazy II, opartymi na autorefleksyjnej analizie własnej praktyki, co umożliwiło ich triangulację.

Na wszystkich etapach badań z udziałem uczestników badaczka kierowała się wytycznymi i wskazówkami dla testów użyteczności (Ryc. 13), aby zapewnić rzetelność procesu badawczego oraz uzyskać autentyczne opinie uczestników.

7.6. Analiza i doskonalenie | FAZA IV

Po przeprowadzeniu testów użyteczności oraz analizy autoetnograficznej badanie przeszło do ostatniego, a zarazem kluczowego etapu – syntezy wyników oraz doskonalenia projektu. Celem fazy IV była krytyczna analiza i uporządkowanie wniosków etycznych uzyskanych podczas testów użyteczności oraz ich przełożenie na konkretne wytyczne dla etycznego projektowania UX. W tym celu zastosowano zestaw narzędzi mapowania, które pełniły funkcję analityczną. Umożliwiły one interpretację danych jakościowych oraz wsparcie procesu podejmowania decyzji projektowych w kolejnych iteracjach projektu.

7.6.1. Mapa podróży użytkownika (User Journey Map)

Aby uchwycić całościowy charakter doświadczenia użytkownika oraz pojawiające się w nim wzorce, w procesie syntezy danych z testów użyteczności zastosowano mapę podróży użytkownika (User Journey Map). Jest to ugruntowane narzędzie badawcze, które w przejrzysty sposób przedstawia emocje użytkownika, jego cele oraz działania podejmowane na kolejnych etapach interakcji z systemem. Metoda ta stanowi jedno z podstawowych narzędzi w projektowaniu usług i badaniach UX [58] i jest szczególnie przydatna w analizie doświadczeń systemowych, w których stany afektywne – takie jak napięcie związane z presją algorytmiczną czy dobrostan twórczy – mogą wpływać na przebieg interakcji. Mapa



Ryc. 14 Szkieł przykładowej mapy podróży użytkownika (2025). Źródło: [59].

podróży użytkownika została opracowana zarówno w formie mapy fizycznej (mapping wall) (Ryc. 14), jak i mapy cyfrowej (Ryc. 15). Pozwoliło to na wizualizację tzw. momentów krytycznych, w których zaufanie, motywacja lub lojalność użytkownika były wzmacniane bądź osłabiane. Analiza tych momentów stanowiła podstawę dalszych wniosków projektowych dotyczących etycznej perswazji w projektowaniu UX.

W szczególności mapowanie może również służyć identyfikacji i ocenie następujących aspektów: (1) możliwości autentycznego wyrażania przez artystów własnej twórczości oraz osobistych narracji; (2) budowania zaufania oraz ograniczania presji manipulacyjnych lub performatywnych; (3) pojawiania się refleksyjnych, zorientowanych na wspólnotę form interakcji zakorzenionych w integralności artystycznej; (4) realnej ochrony pracy intelektualnej i emocjonalnej twórców w kluczowych momentach podejmowania decyzji.

7.6.2. Mapa systemowa

Aby uwzględnić szerszy kontekst kulturowy oraz interdyscyplinarne uwarunkowania korzystania z platformy, opracowano **Mapę systemową**, która pozwala zobrazować powiązania między różnymi podmiotami, usługami oraz interesariuszami społecznościowymi kształtującymi sposób korzystania z platformy. Mapowanie systemowe, wywodzące się z podejścia systemowego (systems thin-

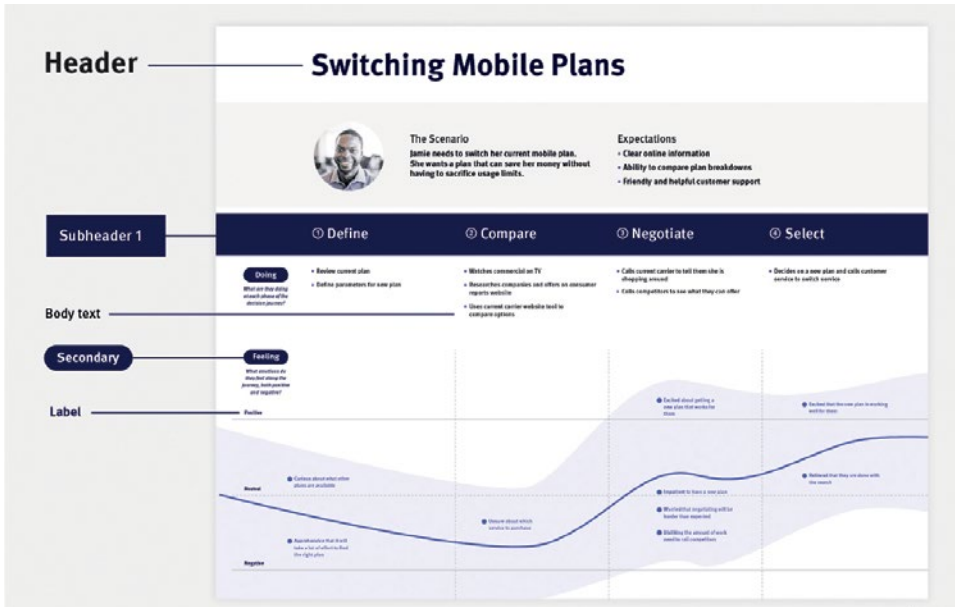
king) oraz projektowania strategicznego [61, 62], pomaga badaczom i projektantom zrozumieć złożone czynniki wpływające na doświadczenie użytkownika, wykraczające poza sam interfejs.

Przykładowa mapa systemowa (Ryc. 16) pokazuje, w jaki sposób te zależności można wizualnie przedstawić, aby wspierać podejmowanie decyzji projektowych w wymiarze strategicznym i etycznym. Ilustruje ona kluczowe powiązania między elementami systemu tworzącymi szerszy ekosystem platformy. W odniesieniu do wschodzących artystów jako głównej grupy użytkowników mapa systemowa służy przede wszystkim analizie pytań projektowych typu „Jak moglibyśmy...?”, które pomagają formułować możliwe kierunki rozwiązań projektowych. Dzięki temu końcowa synteza wyników badań mogła zostać przełożona na rozwiązania prototypowe oparte na empatycznym i etycznym podejściu do projektowania.

Na końcowym etapie zastosowano również indeksowanie wniosków, aby uporządkować najważniejsze spostrzeżenia i dopracować ostateczną wersję prototypu ram etycznego projektowania UX. W ten sposób możliwe było połączenie wyników analizy doświadczeń użytkowników, powtarzających się wzorców oraz dowodów empirycznych w spójną całość.

8. Projekt Synopsis

Niniejszy projekt badawczy przedstawia badanie typu practice-led, poświęcone opracowaniu etycz-

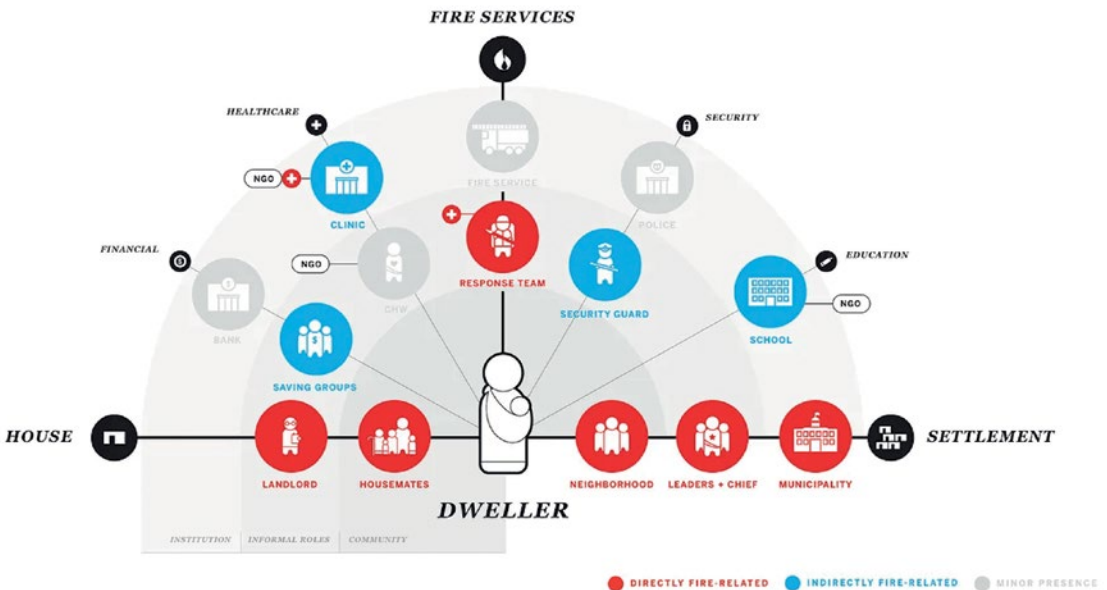


Ryc. 15 Przykład cyfrowej mapy podróży użytkownika. Źródło: [60].

nych ram projektowania doświadczenia użytkownika (UX) dla platform cyfrowych skierowanych do wschodzących artystów konceptualnych funkcjonujących w napięciach związanych z widocznością algorytmiczną, platformizacją oraz cyfrową autoprezentacją. Badanie osadzone jest w nurcie krytycznych studiów nad UX oraz projektowania systemów perswazyjnych (Persuasive Systems Design – PSD). Proponuje ono odejście

od ekstrakcyjnych modeli projektowania, które priorytetowo traktują metryki zaangażowania, na rzecz systemów podkreślających znaczenie narracyjnej głębi, autonomii twórczej oraz długoterminowych relacji opartych na lojalności.

Głównym rezultatem badań jest seria funkcjonalnych prototypów w formie wireframe, odzwierciedlających nowy model UX oparty na etycznej perswazji i relacyjnej lojalności. Prototypy te od-



Ryc. 16 Przykład mapy ekosystemu przedstawiającej relacje między różnymi interesariuszami. Źródło: [63]

rzucają ekstrakcyjną logikę optymalizacji zaangażowania, wprowadzając zamiast niej rozwiązania projektowe sprzyjające refleksji i spokojnemu namysłowi, mechanizmy uznawania niewidzialnej pracy intelektualnej oraz strukturę społeczności platformy wspierającą budowanie więzi poprzez wspólne, bardziej kameralne przestrzenie wymiany intelektualnej. Badanie pokazuje, że etyczne platformy, które wspierają praktykę artystyczną zamiast ją eksploatować, są technicznie możliwe do stworzenia. Wymagają one nie tyle nowych rozwiązań technologicznych, ile zasadniczej zmiany systemu wartości – odejścia od logiki ekstrakcji zasobów na rzecz rozwijania potencjału twórczego. Łącząc krytyczną analizę platform cyfrowych z praktycznymi działaniami projektowymi, badanie proponuje ramy działania dla projektantów, instytucji oraz twórców alternatywnych platform, którzy dążą do tworzenia środowisk sprzyjających rozwojowi pracy intelektualnej w epoce cyfrowej.

Logistyka i aspekty organizacyjne

Sprzęt i zaplecze techniczne: W badaniu przewidziano wykorzystanie standardowego sprzętu i zaplecza technicznego, w tym laptopa osobistego, komputera biurowego, oprogramowania projektowego oraz internetowych platform współpracy. Do przeprowadzenia ankiet zaplanowano użycie Microsoft Forms, natomiast Miro i Figma posłużą do dokumentowania procesu badawczego oraz mapowania pomysłów. Do nagrywania dźwięku wykorzystana zostanie aplikacja Otter.ai, a Figma będzie używana do opracowywania prototypów. Testy użyteczności zaplanowano w formie spotkań bezpośrednich, realizowanych w wynajętej przestrzeni pracowni.

Szacunkowy budżet: Przewidywany budżet projektu jest niewielki. Główne koszty obejmują wydatki związane z badaniami zagranicznymi, wynajem przestrzeni studyjnej, materiały do druku, artykuły biurowe oraz subskrypcje oprogramowania (np. Miro, Figma Pro). Szacunkowy całkowity koszt: 1200-1500 dolarów singapurskich (S\$).

Prawa autorskie i zgody: Badanie opiera się na materiałach autorskich oraz dobrowolnym wkładzie uczestników, który będzie dokumentowany za ich świadomą zgodą. Nie przewiduje się problemów z dostępem do uczestników, ponieważ rekrutacja będzie prowadzona w istniejących społecznościach i sieciach artystycznych online, w których badaczka jest aktywnie obecna.

Uczestnicy badania: Badanie obejmuje wschodzących artystów konceptualnych w wieku 21-26 lat, dobranych metodą doboru celowego z uwzględnieniem elementów doboru kwotowego, w celu zachowania zróżnicowania doświadczeń i praktyk artystycznych w badanej grupie. Dostęp do uczestników zapewniono dzięki sieciom uniwersyteckim, kontaktom w środowiskach twórczych oraz działaniom rekrutacyjnym prowadzonym w społecznościach artystycznych. W razie potrzeby wykorzystano również metodę kuli śnieżnej, polegającą na rekomendowaniu kolejnych uczestników przez osoby już biorące udział w badaniu. Ze względu na wrażliwy charakter zagadnień związanych z tożsamością twórczą oraz doświadczeniami emocjonalnymi artystów, w badaniu szczególną uwagę poświęcono stosowaniu języka inkluzywnego, elastycznemu planowaniu spotkań oraz poszanowaniu autonomii uczestników.

Zespół badawczy: Projekt prowadzony jest przez główną badaczkę (Principal Investigator), Profesor Lisę Winstanley, oraz studentkę-badaczkę Xiao Leyang, doktorantkę w School of Art, Design and Media (ADM) na Nanyang Technological University (NTU). Badaczka posiada interdyscyplinarne doświadczenie w zakresie projektowania UX, kultury wizualnej oraz badań nad platformami cyfrowymi. W projekcie nie przewidziano udziału dodatkowych członków zespołu badawczego. W trakcie faz partycypacyjnych zbierane będą jednak opinie oraz uwagi artystów i projektantów uczestniczących w badaniu.

Aspekty etyczne: Na wszystkich etapach badania priorytetowo traktowane są kwestie ochrony danych użytkowników i poufności informacji, au-

tonomii uczestników, poszanowania granic emocjonalnych oraz autonomii twórczej. Uczestnicy zostaną włączeni do badania dopiero po uzyskaniu formalnej zgody IRB (Institutional Review Board). Takie podejście podkreśla zobowiązanie projektu do odpowiedzialnego gromadzenia danych oraz prowadzenia badań zgodnie z zasadami podejścia human-centered, opartego na szacunku wobec uczestników i ich doświadczeń.

PODSUMOWANIE

Niniejsze badanie wskazuje zarówno na pilną potrzebę, jak i na techniczną możliwość ponownego przemyślenia sposobu projektowania platform cyfrowych. Proponuje ono podejście oparte na ramach etycznych dostosowanych do specyfiki pracy twórczej artystów konceptualnych funkcjonujących w środowisku platform cyfrowych.

W odpowiedzi na ekstrakcyjne modele działania systemów cyfrowych, które uprzywilejowują wiralność kosztem intelektualnej głębi, w pracy zaproponowano model UX oparty na etycznym projektowaniu interakcji oraz relacyjnej lojalności użytkowników. Model ten stanowi alternatywę wobec dominujących praktyk projektowych i opiera się na czterech kluczowych zasadach: efektach, autonomii, transparentności oraz motywacji.

Zastosowana metodologia practice-led, łącząca wnioski teoretyczne, autoetnograficzną analizę badaczki oraz iteracyjne prototypowanie, pozwoliła pokazać, w jaki sposób współcześnie projektowane architektury platform mogą prowadzić do dewaluacji idei, kompromisów intelektualnych oraz pojawiania się presji poznawczej wśród twórców na wczesnym etapie kariery.

W rezultacie opracowano ramy Value–Reflection–Community (VRC), które przekładają cztery zasady etyczne – efekty, autonomię, transparentność i motywację – na konkretne interwencje projektowe. Obejmują one między innymi struktury prezentacji treści koncentrujące się na idei, mechanizmy spowalniające interakcję i sprzyjające refleksji, mikrosocjności oparte na wymianie

myśli oraz ograniczenie znaczenia metryk zaangażowania w celu ochrony motywacji wewnętrznej.

Opracowane prototypy o średnim poziomie szczegółowości nie stanowią jedynie propozycji projektowych. Pokazują również, że platformy działające poza logiką ekstrakcji zaangażowania mogą w praktyce realizować założenia etycznego projektowania, a jednocześnie wspierać rozwój intelektualny użytkowników.

Zaproponowane podejście nie odrzuca wpływu projektowania interakcji na zachowania użytkowników. Przeciwnie – pokazuje, że może ono służyć wzmacnianiu tożsamości konceptualnej, budowaniu wspólnoty intelektualnej oraz wspieraniu dobrostanu twórczego w warunkach dominacji kapitalizmu platformowego.

Ostatecznie badanie wskazuje, że etyczne projektowanie UX nie jest kompromisem, lecz koniecznością – stanowi fundament umożliwiający platformom cyfrowym wspieranie, a nie eksploatację pracy intelektualnej. Przesuwając akcent z maksymalizacji zaangażowania na rozwijanie potencjału twórczego użytkowników, zaproponowane ramy projektowe oferują konkretne wskazówki dla systemów uwzględniających realne doświadczenia twórców, wspierających autentyczną ekspresję oraz sprzyjających długofalowemu rozwojowi praktyki konceptualnej w środowisku cyfrowym.

Pytanie nie brzmi już, czy etyczne alternatywy są możliwe, lecz czy projektanci, instytucje i twórcy platform będą gotowi je konsekwentnie wdrażać. ■

Xiao Leyang
Lisa Winstanley

Przypisy

1. Bucher, T. (2018). *If...then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190493028.001.0001>
2. Shneiderman, B. (2020). Human-centered artificial intelligence: Reliable, safe & trustworthy. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(6), s. 495-504. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1741118>
3. Gray, C. M., Kou, Y., Battles, B., Hoggatt, J. i Toombs, A. L. (2018). The dark (patterns) side of UX design. W: *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (art. 534). ACM. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174108>
4. Fogg, B. J. (2003). *Persuasive technology: Using computers to change what we think and do*. Morgan Kaufmann.
5. Oinas-Kukkonen, H. i Harjumaa, M. (2009). *Persuasive systems design: Key issues, process model, and system features*. Communications of the Association for Information Systems, 24(1), art. 28. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.02428>
6. HFI (Human Factors International). (2010). *PET design: Persuasion, emotion, and trust in user interfaces*. Human Factors International.
7. Poell, T., Nieborg, D. i Duffy, A. (2021). *Platformisation*. Polity Press.
8. Borum, R. (2010). *The nature of trust*. W: R. Borum (red.), *The psychology of threat assessment* (s. 15-28). Oxford University Press.
9. Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (wyd. 2). New Riders.
10. Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
11. Gillespie, T. (2014). *The relevance of algorithms*. W: T. Gillespie, P. J. Boczkowski i K. A. Foot (red.), *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society* (s. 167-194). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262525374.003.0009>
12. Newport, C. (2016). *Deep work: Rules for focused success in a distracted world*. Grand Central Publishing.
13. Cotter, K. (2022). Practical knowledge of algorithms: The case of BreadTube. *New Media & Society*, 24(6), s. 1309-1328. <https://doi.org/10.1177/14614448211008364>
14. Oakley, K. i O'Brien, D. (2015). Learning to labour unequally: Understanding the relationship between cultural production, cultural consumption and inequality. *Social Identities*, 22(5), s. 471-486. <https://doi.org/10.1080/13504630.2015.1128790>
15. Deci, E. L. i Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), s. 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
16. Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
17. Lave, J. i Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>
18. Arriagada, A. i Ibáñez, F. (2020). "You need at least one picture daily, if not, you're dead": Content creators and platform evolution in the social media ecology. *Social Media + Society*, 6(3), s. 1-12. <https://doi.org/10.1177/2056305120944624>
19. Nieborg, D. B. i Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), s. 4275-4292. <https://doi.org/10.1177/1461444818769694>
20. Bishop, S. (2021). Influencer management tools, algorithmic cultures and the platformization of influence. *Social Media + Society*, 7(1), s. 1-11. <https://doi.org/10.1177/2056305121997735>
21. Steyerl, H. (2013). *The wretched of the screen*. Sternberg Press.
22. Osborne, P. (2002). *Conceptual art and/as philosophy*. W: M. Newman i J. Bird (red.), *Rewriting conceptual art* (s. 47-65). Reaktion Books.
23. Marwick, A. E. i Boyd, D. (2011). I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media & Society*, 13(1), s. 114-133. <https://doi.org/10.1177/1461444810365313>
24. Duffy, B. E. (2017). *(Not) getting paid to do what you love: Gender, social media, and aspirational work*. Yale University Press.
25. Chou, H. T. G. i Edge, N. (2012). "They are happier and having better lives than I am": The impact of using Facebook on perceptions of others' lives. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(2), s. 117-121. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0324>
26. Duffy, B. E. i Wissinger, E. (2017). Mythologies of creative work in the social media age: Fun, free, and "just being me." *International Journal of Communication*, 11, s. 4652-4671.
27. LeWitt, S. (1967). Paragraphs on conceptual art. *Artforum*, 5(10), s. 79-83.
28. Alberro, A. i Stimson, B. (red.). (1999). *Conceptual art: A critical anthology*. MIT Press.
29. Becker, H. S. (1978). Arts and crafts. *American Journal of Sociology*, 83(4), s. 862-889.
30. Bridgstock, R. (2013). Not a dirty word: Arts entrepreneurship and higher education. *Arts and Humanities in Higher Education*, 12(2-3), s. 122-137. <https://doi.org/10.1177/1474022212465725>
31. Lena, J. C. i Lindemann, D. J. (2014). Who is an artist? New data for an old question.
32. Menger, P.-M. (1999). Artistic labor markets and careers. *Annual Review of Sociology*, 25, s. 541-574. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.25.1.541>

33. Cutler, D. (2023). Anxiety nation: The cultural ecology of creative sector mental health. *Changing Arts and Minds*. <https://www.changingminds.org.uk/>
34. Aristotle. (2009). *The Nicomachean ethics* (tłum. D. Ross). Oxford University Press. (wyd. oryg. ok. 350 p.n.e.).
35. Kant, I. (1998). *Groundwork of the metaphysics of morals* (tłum. M. Gregor). Cambridge University Press. (wyd. oryg. 1785).
36. Buwert, P. (2016). *Ethical design: A foundation for visual communication* [rozprawa doktorska, Edinburgh College of Art, University of Edinburgh].
37. Berman, D. B. (2009). *Do good design: How designers can change the world*. New Riders.
38. Nodder, C. (2013). *Evil by design: Interaction design to lead us into temptation*. Wiley.
39. Benner, D., Schomakers, E. M., Machulska, A., Brück, R., Hofeditz, L., Stieglitz, S., Kunhardt, J. M., Frey, J., Heuser, I., Wilms, M., Gruber, H., Reinelt, T., Fabisch, A., Egle, U. T., Kamp-Becker, I., Renneberg, B. i Kühl, T. (2022). Ethical considerations for persuasive technologies: A systematic literature review. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(6), s. 549-578. <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1960790>
40. Fogg, B. J. (2009). A behavior model for persuasive design. W: *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology* (art. 40). ACM. <https://doi.org/10.1145/1541948.1541999>
41. Deci, E. L., Koestner, R. i Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), s. 627-668. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.627>
42. Keller, J. M. (2009). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. *Springer*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
43. Fogg, B. J. (2025). *Fogg Behavior Model: How behavior works*. <https://www.behaviormodel.org/>
44. Courtney, E. A. (2025). *Overview of Self Determination Theory*. <https://positivepsychology.com/self-determination-theory/>
45. Goh, M. (2022). *ARCS Model*. <https://www.linkedin.com/pulse/arcs-model-melvin-goh/>
46. CARA. (2024). *Cara's Exploring Page*. <https://cara.app/explore>
47. CARA. (2024). *Introducing: Cara Glaze*. <https://blog.cara.app/blog/cara-glaze-about>
48. D'Onfro, J. (2023, 12 czerwca). *Are.na is a social network built for mindfulness*. *Forbes*. <https://www.forbes.com>
49. *Product Identity*. (2022, 12 kwietnia). *Are.na: Building an anti-engagement social platform*. <https://productidentity.co>
50. CARA. (2024). *Cara's app features*. <https://blog.cara.app/blog/caras-app-features>
51. Swash, R. (2024, 14 lutego). *i-D to return to print under new owner, keeping its spirit of youth and rebellion alive*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com>
52. i-d.co. (b.d.). *Ones in Watch Series of Reading Interface*. <https://i-d.co/>
53. i-d.co. (b.d.). *5 of the best young gallery presentations at Art Basel Miami Beach*. <https://i-d.co/article/best-of-art-basel-miami-beach/>
54. Leyang, X. (2025). *Visual Moodboard*.
55. Satellytes. (2024). *The Double Diamond and 6 phases of Design Thinking explained*. <https://www.satellytes.com/blog/post/design-thinking-methods-of-the-individual-phases/>
56. Leyang, X. (2025). *Research Framework*.
57. *Interaction Design Foundation*. (b.d.). *Usability testing*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability-testing>
58. Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A. i Schneider, J. (2018). *This is service design doing: Using research to create better services*. O'Reilly Media.
59. *This is Service Design Doing*. (b.d.). *Mapping journeys*. <https://www.thisisservicedesigndoing.com/methods/mapping-journeys>
60. Gibbons, S. i Gordon, K. (2022). *UX mapping methods: Visual-design guide*. <https://www.nngroup.com/articles/ux-mapping-methods-visual-design-guide/>
61. Meadows, D. H. (2008). *Thinking in systems: A primer*. Chelsea Green Publishing.
62. Jones, P. (2014). *Systemic design principles and processes for the new social economy*. W: G. S. Metcalf (red.), *Social systems and design* (s. 91-128). Springer.
63. Christopher, A. (2023). *16 UX mapping techniques to improve your product development process*. <https://medium.com/design-bootcamp/15-ux-mapping-techniques-to-improve-your-product-development-process-31daa493587f> to create better services. O'Reilly Media.
64. *This is Service Design Doing*. *Mapping Journeys*. <https://www.thisisservicedesigndoing.com/methods/mapping-journeys>
65. Gibbons, S & Gordon, K. (2022) *UX Mapping Methods: Visual-Design Guide*. <https://www.nngroup.com/articles/ux-mapping-methods-visual-design-guide/>
66. Meadows, D. H. (2008). *Thinking in systems: A primer*. Chelsea Green Publishing.
67. Jones, P. (2014). *Systemic design principles and processes for the new social economy*. In G. S. Metcalf (Ed.), *Social systems and design* (s. 91-128). Springer.
68. Christopher, A. (2023) *16 UX Mapping Techniques to Improve Your Product Development Process*. <https://medium.com/design-bootcamp/15-ux-mapping-techniques-to-improve-your-product-d-velopment-process-31daa493587f>