

Sora 2 jako fabryka fałszu: nowa era wojny informacyjnej

ZUZANNA MAGDALENA JAKSENDER

ORCID: 0009-0001-3513-9657

Uniwersytet im. Jana Długosza w Częstochowie

Wydział Nauk Społecznych, Katedra Nauk o Bezpieczeństwie

e-mail: zuzannazuzanna@onet.eu

Słowa kluczowe Sora 2, dezinformacja, wojna informacyjna, deepfake, bezpieczeństwo informacyjne

Streszczenie Celem artykułu jest analiza wpływu zaawansowanych modeli generatywnych wideo (na przykładzie Sora 2) na ewolucję współczesnych operacji informacyjnych. Artykuł omawia proces demokratyzacji fałszu, rozumiany jako obniżenie barier wejścia do produkcji syntetycznych materiałów audiowizualnych, oraz konsekwencje skalowalności treści dla strategii „zalania informacyjnego” (*firehose of falsehood*). W badaniu wykorzystano krytyczną analizę literatury i raportów, analizę treści publicznie dostępnych opisów funkcjonalnych i technicznych narzędzi generatywnych oraz syntetyczne studia przypadków wybranych operacji dezinformacyjnych z ostatnich lat. Analiza wskazuje, że narzędzia klasy Sora 2 mogą zwiększać tempo i wolumen produkcji wiarygodnych nagrań syntetycznych, co utrudnia szybkie przeciwdziałanie dezinformacji i sprzyja erozji zaufania do przekazów audiowizualnych. Wnioski podkreślają ryzyka dla procesów wyborczych, stabilności międzynarodowej i legitymizacji instytucji publicznych oraz znaczenie rozwoju narzędzi kontr-AI, standardów autentykacji treści i kompetencji krytycznego odbioru przekazów wizualnych.

Sora 2 as a factory of falsehood: A new era of information warfare

Keywords Sora 2, disinformation, information warfare, deepfake, information security

Abstract The article analyses the impact of advanced generative video models – using Sora 2 as a representative example – on the evolution of contemporary information operations. It discusses the democratization of falsehood, understood as the lowering of barriers to producing synthetic audiovisual content, and the implications of content scalability for the „firehose of falsehood” strategy. The study combines critical literature and report review, content analysis of publicly available functional/technical descriptions of generative tools, and synthetic case studies of selected recent disinformation operations. The analysis suggests that Sora-class systems can increase the speed and volume of credible synthetic video production, complicating timely counter-disinformation responses and contributing to the erosion of trust in audiovisual evidence. The conclusions highlight rising risks for electoral processes, international stability, and the legitimacy of public institutions, and emphasize the need for counter-AI tools, content-authentication standards, and advanced media-literacy competencies.

Wprowadzenie

Jeszcze do niedawna materiał wideo pełnił funkcję jednego z najsilniejszych „dowodów” w przestrzeni publicznej. Sporne wydarzenia, kontrowersyjne wypowiedzi czy incydenty kryminalne mogły zostać rozstrzygnięte przez nagranie, ponieważ powszechnie zakładano, że „kamera nie kłamie”. Współczesna technologia generatywna radykalnie osłabia tę zasadę.

Wyobraźmy sobie sytuację, w której na kilkanaście godzin przed wyborami prezydenckimi w dużym państwie pojawia się nagranie przedstawiające kandydata w kompromitującej sytuacji. Wideo jest wysokiej jakości, głos brzmi naturalnie, a światło i ruch są spójne percepcyjnie. Materiał błyskawicznie rozchodzi się po sieci, a weryfikacja nie nadąza za jego rozpowszechnieniem. W efekcie wybory mogą zostać wypaczone przez przekaz, który technicznie nigdy nie miał miejsca. Taki scenariusz nie jest dziś jedynie futurystyczną fikcją, lecz realnym typem ryzyka w środowisku informacyjnym, w którym rośnie dostępność narzędzi generatywnego wideo (TechnoDigital, 2025; Bakalarz, 2025).

Uwaga definicyjna (rola Sora 2 w artykule): w niniejszym tekście Sora 2 traktowana jest jako reprezentatywny przykład generatywnych modeli wideo nowej generacji (*text-to-video*), a nie jedyny i wyłączny przedmiot analizy. Odniesienie do Sora 2 ma charakter *case anchor* pozwala uchwycić jakościową zmianę polegającą na przejściu od deepfake’ów wymagających kompetencji technicznych i danych wejściowych do narzędzi umożliwiających generowanie scen na podstawie opisu tekstowego, z rosnącym realizmem, skalowalnością i niskim progiem wejścia.

Sora 2 oraz podobne rozwiązania są opisywane jako modele uwzględniające zależność przestrzenne i elementy spójności fizycznej scen (np. światło, ruch, logikę przyczynowo-skutkową), co zwiększa wiarygodność materiału dla odbiorcy niespecjalistycznego. Równocześnie narasta zjawisko demokratyzacji fałszu. W przeciwieństwie do wcześniejszych deepfake’ów (Wasiuta, Wasiuta, 2019, s. 20–23), wymagających specjalistycznej wiedzy i zasobów, współczesne narzędzia redukują proces tworzenia syntetycznego materiału do operowania opisem w języku naturalnym. Próg wejścia w manipulację staje się minimalny, a osoba bez doświadczenia może w krótkim czasie wygenerować realistyczny film.

W związku z tym pojawia się pytanie o bezpieczeństwo informacyjne, osobiste i społeczne. Technologia, która ma demokratyzować kreatywność, wzmacnia również zdolności manipulacyjne. Szczególnie dotkliwe konsekwencje dotyczą zaufania publicznego: w świecie, w którym każdy materiał może być syntetyczny, społeczeństwa tracą jedno z podstawowych narzędzi weryfikacji prawdy. Pojawia się zjawisko *Liar’s Dividend* – „dywidenda kłamcy” – pozwalające podważać autentyczne nagrania prostym stwierdzeniem: „to deepfake” (Chesney, Citron, 2019; Chodyka, Ciekankowski, 2024). Celem autorki artykułu jest zatem analiza, jak generatywne wideo przełamuje dotychczasowe ograniczenia, jakie mechanizmy dezinformacyjne wspiera oraz jakie niesie konsekwencje dla stabilności instytucji demokratycznych, bezpieczeństwa narodowego i struktury społecznego zaufania.

Metodologia badań

Badanie ma charakter jakościowy i eksploracyjny. Jego celem nie jest ilościowy pomiar skali zjawiska, lecz identyfikacja i analiza mechanizmów, dzięki którym Sora 2 oraz podobne modele generatywne wpływają na współczesne operacje informacyjne. Przyjęta perspektywa badawcza lokowana jest w obszarze badań nad bezpieczeństwem informacyjnym oraz komunikacją polityczną, z uwzględnieniem podejścia systemowego i krytycznego.

Zastosowaną strategię badawczą można określić jako jakościowe studium przypadku uzupełnione elementami analizy porównawczej i analizy systemowej. W badaniu wykorzystano cztery komplementarne komponenty: (1) krytyczną analizę literatury i raportów, (2) analizę treści opisów funkcjonalno-technicznych narzędzi generatywnych, (3) syntetyczne studia przypadków operacji dezinformacyjnych, (4) analizę porównawczą klas narzędzi (deepfake „klasyczny” vs. generatywne wideo *text-to-video*).

Materiał badawczy i procedura analizy

Materiał badawczy obejmował:

1. Publikacje naukowe dotyczące dezinformacji, deepfake’ów, wiarygodności dowodów audiowizualnych i wojny informacyjnej (m.in. Paris, Donovan, 2019; West, 2021; Chesney, Citron, 2019; Agarwal et al., 2023).
2. Raporty i opracowania instytucjonalne na temat taktyk dezinformacyjnych oraz rozpoznawania manipulacji (Parlament Europejski, 2025; gov.pl, 2025; Paul, Matthews, 2016).
3. Publicznie dostępne opisy funkcjonalne i popularnonaukowe ujęcia narzędzi generatywnych wideo (jako źródła pomocnicze dla identyfikacji deklarowanych możliwości i typowych zastosowań; TechnoDigital, 2025; Bakalarz, 2025; Pacuk, 2024).
4. Materiały opisujące praktyki i ryzyka dezinformacyjne związane z obrazem i wideo (Butor-Keler, Szpiganowicz, 2025).

Procedura analizy treści została oparta na kategoriach analitycznych, które pozwalają porównywać narzędzia i identyfikować mechanizmy operacyjne, tj.:

- próg wejścia (wymagane kompetencje i zasoby),
- skalowalność (czas wytworzenia, możliwość mnożenia wariantów), realizm/percepcyjna wiarygodność (spójność ruchu, światła, detali),
- podatność na mikrotargetowanie (wariantowanie przekazu),
- implikacje operacyjne dla fact-checkingu (czas reakcji, koszt weryfikacji),
- potencjał szkody (wybory, kryzysy, reputacja, bezpieczeństwo).

Wnioskowanie miało charakter jakościowej syntezy: kategorie zestawiano z opisami przypadków oraz z modelem „firehose of falsehood” (Paul, Matthews, 2016), identyfikując powtarzalne mechanizmy i punkty podatności środowiska informacyjnego. Metodologia ma ograniczenia typowe dla badań eksploracyjnych: nie aspiruje do pełnego odwzorowania skali

empirycznej zjawiska, lecz do analizy strukturalnych i jakościowych zmian związanych z rozwojem generatywnego wideo.

Demokratyzacja fałszu: obniżenie progu wejścia do produkcji dezinformacji

Jednym z najważniejszych skutków rozwoju generatywnych modeli wideo jest zjawisko demokratyzacji fałszu, rozumiane jako obniżenie barier wejścia do tworzenia syntetycznych treści (Paris, Donovan, 2019, s. 2). Wcześniejsze formy manipulacji wymagały wiedzy technicznej, infrastruktury oraz danych wejściowych. Narzędzia nowej generacji redukują te wymagania, umożliwiając tworzenie fotorealistycznych materiałów na podstawie opisu tekstowego (Pacuk, 2024; West, 2021). Wystarczy język naturalny – kompetencje wcześniej uznawane za specjalistyczne stają się mniej ważne, a generowanie treści syntetycznych przechodzi z poziomu ekspertów na poziom masowy.

Konsekwencją tego przesunięcia jest wzrost potencjału dezinformacji. Bariery techniczne działały jak filtr ograniczający liczbę twórców manipulacji; ich osłabienie powoduje, że potężne narzędzia trafiają również do amatorów, trolli czy użytkowników działających spontanicznie. Demokratyzacja fałszu ma więc charakter ambiwalentny: rozwija kreatywność, ale równocześnie upowszechnia zdolność tworzenia treści o wysokim potencjale szkody.

Kolejnym elementem jest spadek kosztów i skrócenie czasu produkcji. Wcześniej stworzenie deepfake'u wiązało się z nakładami czasowymi i infrastrukturalnymi; dziś czas wytworzenia materiału może ulec skróceniu, a proces wytwarzania i wariantowania treści staje się łatwiejszy do powtórzenia. To pozwala nawet niewielkim podmiotom prowadzić operacje informacyjne na skalę, która wcześniej była zarezerwowana dla organizacji dysponujących znaczącymi zasobami.

Nowoczesne modele mogą również wzmacniać zdolność dopasowywania treści do określonych grup społecznych. Mikrotargetowanie, znane z reklamy cyfrowej, zyskuje nowy wymiar: syntetyczne wideo może być tworzone w wielu równoległych wersjach, dostosowanych do języka, wartości i emocji odbiorców. Mechanizm ten może wzmacniać efekt „komory pogłosowej” (Cinelli, De Francisci Morales, Starnini, 2021), w której użytkownicy otrzymują komunikaty wzmacniające ich wcześniejsze przekonania.

Demokratyzacja fałszu prowadzi również do zaniku tradycyjnej asymetrii między nadawcą a odbiorcą. W modelu komunikacji masowej twórcy mieli przewagę infrastrukturalną; dziś każdy odbiorca może stać się nadawcą, generując własne „dowody” i narracje. Wzrost dostępności narzędzi prowadzi do proliferacji konkurujących treści syntetycznych, co utrudnia instytucjom reagowanie w odpowiednim czasie.

Skalowalność dezinformacji: nowy wymiar wojny informacyjnej

Skalowalność treści generowanych za pomocą nowoczesnych modeli sztucznej inteligencji otwiera nowy rozdział w historii wojny informacyjnej (Grzebiela, 2018, s. 93–95). O ile wcześniejsze narzędzia manipulacji cyfrowej pozwalały tworzyć pojedyncze, relatywnie kosztowne fałszywe materiały, o tyle współczesna technologia umożliwia produkcję narracji syntetycznych w tempie

i skali znacząco większej. Zmienia to dynamikę dezinformacji nie tylko ze względu na jakość (Butor-Keler, Szpiganowicz, 2025), lecz także ze względu na ilość, powtarzalność i wariantowanie przekazu.

Masowa produkcja audiowizualnych narracji wzmacnia strategię „zalania informacyjnego” (*firehosing*), opisaną jako generowanie wielu przekazów w krótkim czasie, często bez dążenia do spójności, przy jednoczesnym osłabianiu zdolności odbiorców do weryfikacji (Paul, Matthews, 2016, s. 7, 16). W warunkach generatywnego wideo strategia ta może zyskać nowe narzędzia: zamiast jednej fałszywej narracji możliwe jest tworzenie całej mozaiki materiałów o pozornej autonomii, które wzmacniają się wzajemnie przez sam nadmiar.

W tym kontekście systemy weryfikacji treści mogą napotykać znaczące ograniczenia czasowe i kosztowe. Mechanizmy fact-checkingu wykorzystują procedury instytucjonalne i pracę ekspertów (Maroń, 2022), podczas gdy produkcja treści syntetycznych może być szybka i wielowątkowa. W rezultacie przewaga może uzyskać charakter asymetryczny: tempo i wolumen materiałów utrudniają reakcję w czasie zbliżonym do rzeczywistego, zwłaszcza w okresach kryzysowych (kampanie wyborcze, konflikty zbrojne, zdarzenia o wysokiej presji decyzyjnej).

Porównanie klas narzędzi (syntetyczna macierz)

Poniższa tabela syntetyzuje różnice między klasycznymi deepfake’ami a generatywnym wideo *text-to-video* (Sora-class) w kategoriach kluczowych dla operacji informacyjnych.

Kategoria	Deepfake „klasyczny” (starsza generacja)	Generatywne wideo <i>text-to-video</i> (Sora-class)
Próg wejścia	relatywnie wyższy (narzędzia, umiejętności, dane)	niższy (opis tekstowy, uproszczony <i>pipeline</i>)
Dane wejściowe	często wymagane materiały źródłowe (wideo/zdjęcia/głos)	możliwa generacja scen bez materiałów źródłowych (zależnie od narzędzia)
Czas produkcji	dłuższy, bardziej pracochłonny	krótszy; ułatwiona iteracyjna optymalizacja oraz generowanie wariantów
Skalowalność	ograniczona zasobami i pracą	wysoka; możliwość mnożenia wariantów sceny
Realizm percepcyjny	zmienny; możliwe artefakty	rosnący; spójność ruchu/światła zwiększa wiarygodność odbiorczą
Mikrotargetowanie	trudniejsze i kosztowniejsze	łatwiejsze, tworzenie wariantów przekazu ukierunkowanych na określone grupy odbiorców
Wsparcie <i>firehosing</i>	umiarkowane	wysokie (nadprodukcja materiałów)
Koszt weryfikacji	wysoki, ale punktowy	wysoki i „masowy” (weryfikacja wielu wariantów)

Studia przypadków (syntetyczne) – demonstracja mechanizmów

Poniższe studia przypadków pełnią funkcję demonstracyjną: pokazują, w jaki sposób znane mechanizmy dezinformacji audiowizualnej mogą zostać wzmocnione przez narzędzia generatywnego wideo.

Przypadek 1: kontekst wyborczy (atak reputacyjny tuż przed decyzją)

W wielu kampaniach politycznych obserwowano rozpowszechnianie zmanipulowanych materiałów audiowizualnych, publikowanych krótko przed głosowaniem, gdy okno na weryfikację i skuteczną kontrnarrację jest ograniczone. Mechanizm: zdarzenie kompromitujące + presja czasowa + efekt pierwszeństwa (fałsz zostaje w pamięci silniej niż sprostowanie). Efekt: nawet po dementi szkoda reputacyjna może się utrzymywać, a sama obecność deepfake'ów wzmacnia możliwość zastosowania „dywidendy kłamcy” (Chesney, Citron, 2019). Wniosek dla Sora-class: obniżenie progu wejścia i łatwe wariantowanie materiału zwiększają ryzyko szybkiej dystrybucji wielu wersji przekazu w krytycznym oknie czasowym.

Przypadek 2: kryzys międzynarodowy/wojenny (eskalacja przez fałszywy dowód).

W warunkach konfliktu zbrojnego lub napięcia międzypaństwowego materiały wideo mogą pełnić funkcję „dowodu” incydentu (atak, prowokacja, zbrodnia), a presja decyzyjna sprzyja błędnym interpretacjom. Mechanizm: szybkie „udokumentowanie” wydarzenia + dystrybucja wielokanałowa + polaryzacja emocjonalna. Efekt: ryzyko eskalacji i podejmowania decyzji w na podstawie niezweryfikowanych treści (Pozorski, 2018, s. 96–97). Wniosek dla Sora-class: możliwość generowania spójnych percepcyjnie scen zwiększa prawdopodobieństwo, że odbiorca uzna materiał za autentyczny bez profesjonalnej weryfikacji.

Przypadek 3: delegitymizacja instytucji (kryzys zaufania i informacyjna mgła)

Operacje dezinformacyjne mogą uderzać w instytucje publiczne (rząd, służby, wymiar sprawiedliwości), generując treści sugerujące nadużycie lub chaos decyzyjny. Mechanizm: mnożenie narracji + zalew wersji zdarzeń + rozmywanie odpowiedzialności. Efekt: spadek zaufania do instytucji i wzrost podatności na bańki informacyjne (Nowak, 2021). Wniosek dla Sora-class: wysoka skalowalność i łatwe wersjonowanie wideo sprzyjają utrzymaniu „mgły informacyjnej” nawet wtedy, gdy pojedyncze materiały zostaną podważone.

Konsekwencje społeczne i geopolityczne: ryzyka dla demokracji i bezpieczeństwa narodowego

Rozwój technologii generatywnego wideo wykracza poza kwestie techniczne. Syntetyczne, realistyczne i łatwe do skalowania materiały audiowizualne zaczynają funkcjonować w przestrzeni dotąd zarezerwowanej dla nagrań dokumentalnych, co może prowadzić do erozji zdolności społeczeństw do rozróżniania prawdy od fałszu.

Jednym z najbardziej wrażliwych obszarów są procesy wyborcze. Realistyczny materiał syntetyczny opublikowany krótko przed głosowaniem może wpływać na decyzje wyborców, nawet jeśli zostanie szybko zakwestionowany, ponieważ fałszywa treść bywa zapamiętywana silniej niż sprostowanie. Jednocześnie słabnie siła autentycznych nagrań, bo aktorzy polityczni mogą odrzucać je jako rzekome fałszyfikaty, co osłabia mechanizmy odpowiedzialności publicznej.

Konsekwencje pojawiają się również w kontekście kryzysów międzynarodowych. W sytuacjach presji decyzyjnej syntetyczne nagrania przedstawiające incydenty graniczne czy ataki na infrastrukturę mogą prowadzić do błędnych interpretacji i eskalacji konfliktów (Pozorski, 2018, s. 96–97). Ważne jest także to, że tego typu materiały mogą tworzyć nie tylko państwa, lecz również grupy niepaństwowe, co zwiększa liczbę aktorów zdolnych destabilizować porządek międzynarodowy.

Wewnętrzne funkcjonowanie państw również ulega zaburzeniu. Syntetyczne nagrania rzekomych działań rządu, służb czy świadków mogą wywoływać kryzysy polityczne, a nawet po sprostowaniu osłabiają zaufanie do instytucji (Jędrzyk, 2023). Wzmacnia to znaczenie baniek informacyjnych (Nowak, 2021), w których różne grupy społeczne opierają się na alternatywnych „wersjach rzeczywistości”.

Szczególnie ważny staje się efekt „dywidendy kłamcy” (*Liar's Dividend*), w ramach którego osoby publiczne mogą kwestionować autentyczne nagrania, twierdząc, że są one wytworzone sztucznie (Chesney, Citron, 2019; Chodyka, Ciekankowski, 2024). Wystarczy zasianie wątpliwości, by część społeczeństwa odrzuciła dowód, co osłabia procesy śledcze, sądowe i kontrolę władzy.

Wnioski

Epoka generatywnego wideo, reprezentowana przez modele klasy Sora 2, zmienia zasady funkcjonowania świata informacyjnego. Dotychczas nagrania wideo – mimo podatności na manipulację – uznawano za relatywnie wiarygodne źródło w debacie publicznej. Dziś granica między tym, co realne, a tym, co syntetyczne, ulega istotnemu zatarciu dla odbiorcy niespecjalistycznego. W konsekwencji wideo przestaje pełnić funkcję jednoznacznego potwierdzenia rzeczywistości, a jego wiarygodność wymaga procedur i standardów weryfikacyjnych.

Można mówić o technologicznej dynamice przypominającej wyścig: narzędzia generatywne rozwijają się szybciej niż metody detekcji, a ich upowszechnienie jest napędzane popytem rynkowym. W tej sytuacji kluczowym kierunkiem jest rozwój technik sygnowania źródeł. Standardy takie jak C2PA dążą do budowania „łańcucha autentyczności” poprzez metadane o pochodzeniu treści; ich

skuteczność zależy jednak od powszechnego wdrożenia i odporności na manipulacje, a także od tego, że dotyczą głównie materiałów rejestrowanych w sposób „rzeczywisty”.

Równolegle potrzebne są działania legislacyjne i regulacyjne. W związku z tym, że technologia rozwija się szybciej niż prawo, konieczne jest wzmacnianie przepisów dotyczących oznaczania treści syntetycznych, obowiązków platform, standardów dowodowych oraz sankcji za celowe wytwarzanie destabilizujących materiałów.

Nie mniej znaczące jest wzmacnianie odporności społecznej. Edukacja medialna powinna przygotowywać obywateli na świat, w którym obraz nie jest oczywistym świadectwem prawdy. Obejmuje to rozumienie mechanizmów generacji, świadomość możliwości tworzenia materiałów całkowicie syntetycznych oraz kulturę ostrożności i krytycznego odbioru.

Perspektywa nie jest wyłącznie pesymistyczna: wideo generatywne może wspierać sztukę, edukację, symulacje szkoleniowe czy dostępność cyfrową. Warunkiem jest jednak połączenie innowacji z odpowiedzialnością. Odpowiedź na wyzwania generatywnego wideo musi być wielowarstwowa: techniczna, prawna, instytucjonalna i edukacyjna.

Bibliografia

- Agarwal, S., Farid, H., El-Ghaoui, L., et al. (2023). The threat of deepfakes and generative AI in information warfare. *Journal of Online Trust & Safety*, 2 (1), 12–25.
- Bakalarz, A. (2025). *Sora 2 – kompleksowy przewodnik po najnowszym modelu AI do generowania wideo*, <https://adambakalarz.pl/sora-2/> (12.11.2025).
- Burzyński, M. (2012). Współczesne formy komunikacji – obraz przemian na przykładzie rynku prasowego. *Studenckie Prace Prawnicze, Administratywistyczne i Ekonomiczne*, 12, 37–49.
- Butor-Keler, A., Szpiganowicz, M. (2025). *Zagrożenia dezinformacyjne w erze sztucznej inteligencji – inwazja deepfake'ów*. Gazeta SGH, <https://gazeta.sgh.waw.pl/meritum/zagrozenia-dezinformacyjne-w-erze-sztucznej-inteligencji-inwazja-deepfakeow?> (12.11.2025).
- Chesney, R., Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107 (6), 1753–1819.
- Chodyka, M., Ciekankowski, Z. (2024). *Analiza treści audiowizualnych jako element systemów bezpieczeństwa państwa*. Biała Podlaska: Wydawnictwo AB JPIL.
- Cinelli, M., De Francisci Morales, G., Starnini, M. (2021). The echo chamber effect on social media. *PNAS*, 118 (9), 1–12.
- Grzebiela, K. (2018). Pojęcie i istota bezpieczeństwa informacyjnego. *Kultura Bezpieczeństwa*, 30, 45–58.
- gov.pl. (2025). *Techniki manipulacji w świecie deepfake'ów – jak sztuczna inteligencja zmienia oblicze dezinformacji*, <https://www.gov.pl/web/ai/techniki-manipulacji-w-swiecie-deepfakeow---jak-sztuczna-inteligencja-zmienia-oblicze-dezinformacji> (12.11.2025).
- Jędrzyk, J. (2023). *Gdy autorytet wychodzi ze swej roli*. W: M. Rewera (red.), *Wzory i autorytety młodzieży* (s. 145–152). Warszawa: IBE.
- Mania, K. (2024). Deepfake: nowe narzędzie dezinformacji we współczesnej fotografii. *com.press*, 7 (2), 10–18.
- Maroń, G. (2022). Fact-checking i wolność słowa. *Radca Prawny. Zeszyty Naukowe*, 1, 90–92.
- Nowak, W. (2021). Bańka filtrująca, bańka wyboru a bańka informacyjna. Próba podziału, definicji i analizy zjawisk. *Dyskurs & Dialog*, 2, 5–20.
- Pacuk, K. (2024). *SORA – generator filmów AI. Jak działa i kiedy będzie dostępny?* Prompti, <https://prompti.pl/sora-generator-filmow-ai-jak-dziala-i-kiedy-bedzie-dostepny/> (12.11.2025).
- Paris, B., Donovan, J. (2019). Deepfakes and cheap fakes: The manipulation of audio and visual evidence. *Data & Society*, 10–25.

- Parlament Europejski. (2025). *Rozpoznawanie dezinformacji: sześć taktyk stosowanych do wprowadzania nas w błąd*, Bruksela.
- Paul, C., Matthews, M. (2016). *The Russian „Firehose of Falsehood” Propaganda Model: Why It Might Work and Options to Counter It*, <https://www.rand.org/pubs/perspectives/PE198.html> (12.11.2025).
- Pozorski, M. (2018). Japoński wywiad i jego błędy podczas wojny Pacyfiku. *Przegląd Zachodniopomorski*, 3, 55–70.
- TechnoDigital. (2025). *Sora 2: Czym jest, jak działa, nowe funkcje, aplikacja i dostęp*, <https://informatcdigital.com/pl/Sora-2-%E2%80%93-jak-dzia%C5%82a--nowe-funkcje--aplikacja-i-dost%C4%99p/> (12.11.2025).
- Wasiuta, O., Wasiuta, S. (2019). Deepfake jako skomplikowana i głęboko fałszywa rzeczywistość. *Studia de Securitate*, 9 (3), 45–61.
- West, D.M. (2021). *How deepfakes impact democracy. Brookings Institution Report*, <https://www.brookings.edu/articles/is-seeing-still-believing-the-deepfake-challenge-to-truth-in-politics/> (12.11.2025).

Cytowanie

- Jaksender, Z. (2026). Sora 2 jako Fabryka Fałszu: Nowa Era Wojny Informacyjnej. *Acta Politica Polonica*, 2 (60), 85–93. DOI: 10.18276/ap.2026.61-06.