

Wojciech Kuzebski  
*Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki*

## Kultura na życzenie

Jeszcze do niedawna zawód artysty grafika według większości ludzi należał do zawodów niezagrażonych automatyzacją. Nie ma się co dziwić, pierwsze obrazki generowane przez sztuczną inteligencję pozostawiały wiele do życzenia. Obecnie jednak możemy obserwować coraz szersze dyskusje dotyczące oryginalności wytworów sztucznej inteligencji i tego w jaki sposób powinny być prawnie regulowane, jako że modele je tworzące są uczone na pracy innych artystów, którzy najczęściej nie wyrazili na to bezpośrednio zgody. Rosnąca intensywność tych dyskusji zdaje się być związana z narastającymi obawami tychże artystów o istnienie ich zawodu w przyszłości. Biorąc pod uwagę, że coraz więcej obrazów generowanych przez SI jest nierozróżnialnych dla człowieka od tych, które zostały przez niego wytworzone od początku do końca, taka perspektywa staje się coraz bardziej realna.

Tworzenie obrazów nie jest jedynym polem artystycznym, na którym SI poczyniła w ostatnim czasie spore postępy. Przyglądając się aktualnie generowanej przez nią muzyce, nietrudno sobie wyobrazić sytuację, w której za parę lat usłyszymy w radiu zupełnie nowy utwór w wykonaniu Franka Sinatry. Nic dziwnego - został niedawno wygenerowany przez model nauczony na twórczości wspomnianego artysty, który tak dobrze odwzorował jego styl, że nie byłibyśmy w stanie go słuchając stwierdzić czy przypadkiem nie został rzeczywiście kiedyś nagrany przez tego artystę. Co więcej, jedynie kwestią czasu wydaje się być możliwość zakupu i pobrania aplikacji mobilnej, dzięki której usłyszymy np. Michaela Jacksona śpiewającego Przekorny Los - wystarczyłoby wybrać model odpowiedniego artysty, przesłać utwór, który chcemy żeby wykonał i poczekać chwilę aż zostanie wygenerowany. Również możliwość wytworzenia przez taką aplikację realistycznego teledysku do takiego utworu staje się jedynie kwestią czasu - wystarczy spojrzeć na filmiki tworzone z pomocą techniki deepfake oraz animacje robione na najnowszych silnikach graficznych.

Nietrudno zauważyć, że na podobnej zasadzie pokazanej na przykładzie muzyki, obrazów czy też teledysków coraz bardziej prawdopodobne staje się tworzenie przez SI dowolnych dzieł kultury urzeczywistniających nasze najbardziej abstrakcyjne życzenia. Równie obiecująca co sama możliwość ich zaistnienia wydaje się być ich potencjalna dostępność, która dzięki SI staje się możliwa na życzenie - jedynie parę kliknięć w aplikacji może dzielić nas od wysłuchania dwugodzinnej rozmowy dwóch osób, które w rzeczywistości nigdy się nie spotkały, na dowolny, wybrany przez nas temat.

Dodanie do takiej aplikacji algorytmów służących obecnie do personalizacji treści w mediach społecznościowych zamiast naszego bezpośredniego wyboru co do generowanej treści, może przenieść spersonalizowaną rozrywkę na zupełnie inny poziom, w którym będziemy doświadczać rzeczy, które w rzeczywistości nigdy nie miały miejsca a realizują nasze najskrytsze pragnienia, których nawet nie byliśmy świadomi. Ta wizja niesie jednak również ze sobą niezliczone problemy, związane chociażby z ogromnymi możliwościami dezinformacji ludzi, z którymi będziemy musieli sobie w przyszłości poradzić.