

Daniel Ciołek

Wydział Matematyki Informatyki i Mechaniki

Maszyny do produkcji rozrywki.

Przed erą Machine-Learningu i niesamowicie wydajnych komputerów, idea wypierania ludzi z ich zawodów przez szeroko pojęte maszyny była nieco inna niż teraz. Myślano, że postęp najpierw odbierze jedynie prace wymagające siły lub zwinności fizycznej, tak jak w przeszłości maszyny pozwoliły na zindustrializowanie innych dziedzin przemysłu, jednak nikt nie myślał o Maszynach jako narzędziach industrializacji rozrywki przyszłości.

Maszyny, a dokładniej AI, potrafi, w porównaniu z człowiekiem, szybko przeanalizować ogromne zbiory danych w poszukiwaniu powtarzających się wzorców i następnie zaaplikować je do danych nieobecnych w zbiorze wyjściowym.

Dlatego Maszyny powoli opanowują sferę rozrywki wirtualnej, analizując wzorce przemieszczania się ludzi po sieci. Kiedy internet jeszcze raczkował strony oferujące rozrywkę w postaci forów, obrazków lub filmów były administrowane i moderowane przez ludzi, którzy klasyfikowali i ręcznie wybierali jakie materiały przyciągną największą oglądalność. Teraz najwięksi korporacyjni giganci nie potrzebują już takich „przebieraczy” materiałów, którzy oddzielali ziarno od plew.

Na platformie YouTube możemy zaobserwować takie AI w akcji. Klasyfikuje ono kategorie materiału, sprawdza, czy jest bezpieczny dla odbiorców oraz poleca materiał użytkownikom, którzy mogą być nim zainteresowani na podstawie ich wcześniejszych wyszukiwań. Można spekulować, że w przyszłości i pomniejsze serwisy będą w stanie pozwolić sobie na takich zautomatyzowanych administratorów.

Skoro więc AI może analizować popularne trendy, to naturalnym wydaje się, że kolejnym krokiem rozwoju AI w dziedzinie rozrywki wirtualnej będą sztuczni AI-influencerzy. Już teraz na platformie Facebook funkcjonuje bot generujący zdjęcia i odpowiadające im historyjki fikcyjnych mieszkańców Nowego Yorku o nazwie Bots of New York. Obecnie historyjki są śledzone przez internautów ze względu na swój absurd, jednak mimo to przyciągają liczne grono odbiorców. Więc możliwe, że nieistniejący influencerzy i ich idealne nierealne życia staną się nową „rzeczywistością” ludzi śledzących social media.

Konkludując, komputerowo generowany humor i rozrywka mogą być przyszłością bliższą niż nam się wydaje. W połączeniu z technologiami takimi jak Deepfake mogą stworzyć krajobraz sieci, w którym nie sposób będzie odróżnić materiałów tworzonych przez ludzi i Maszyny, co oczywiście skutkować będzie wyparciem ludzi z tej niszy.