

Kacper Walczyk
Wydział Fizyki

Czy rozrywka stanie się Sztuczna?

„AI nie tylko generuje treści, ale i całe światy, dostosowując je do naszych upodobań i pragnień.” – jeden z najbardziej rozpoznawanych pisarzy XXI wieku, Yuval Noah Harari przedstawia przyszłość przemysłu rozrywkowego, jako twór wykuty na kowadle sztucznej inteligencji. W 2018 roku kilka miesięcy przed opublikowaniem książki, z której pochodzi powyższy cytat, opracowany został pierwszy model znanego chatu GPT. Publiczne udostępnienie tego i innych narzędzi sztucznej inteligencji nieodmiennie zmienia kolejne dziedziny naszego życia. Jakie zmiany w praktyce mogą czekać kino, muzykę, książkę lub grę?

Globalna wartość branży rozrywkowej w 2023 roku wynosiła blisko 3 biliony USD, bardzo duży wkład w tę wartość miała branża filmowa, a w szczególności Hollywood. Ogromne pieniądze dają reżyserom możliwości wykorzystywania nowych technologii AI. Wielkie franczyzy takie jak Star Wars, już teraz zastępują niektórych aktorów, postaciami tworzonymi przynajmniej w części przez sztuczną inteligencję. Pięć lat temu kiedy wytwórnia Lucasfilm po raz pierwszy zdecydowała się na pokazanie twarzy młodego Marka Hamilla, stworzonej za pomocą technologii Deepfake, fani byli oburzeni. Występ ten nie pokazywał jakości, jakiej od takich francyz się wymaga. Od tego czasu Luke Skywalker, tworzony przez AI, występował kilkakrotnie, za każdym razem z coraz realistyczniej wyglądającą twarzą. Biorąc pod uwagę dynamiczny rozwój technik modyfikacji obrazu wykorzystujących AI, postaci generowanych sztucznie należy spodziewać się znacznie więcej. W erze, w której postacie kina wymagają coraz większych wynagrodzeń, a praca ze sztuczną inteligencją staje się tańsza i bardziej dostępna, produkcję, w których występują postacie całkowicie generowane sztucznie, wydają się być bliską wizją przyszłości.

Zmiany, które czekają branżę rozrywkową, obejmują nie tylko kino. AI zdolne jest bowiem do generowania między innymi podkładów muzycznych, a nawet pisanie całych książek. Liczba artystów, którzy wolą wykorzystać sztuczną inteligencję w procesie twórczym, rośnie z roku na rok i nic nie wskazuje na to, aby trend ten miał zacząć słabnąć. Pomimo że wymyślenie wciągającej fabuły pozostanie jeszcze przez długi czas domeną pisarzy, to już niedługo AI zacznie dawać możliwość wydawania jednej książki w różnych stylach, które byłyby konkretnie spersonalizowane do danej grupy odbiorców. Modyfikacja historii i bohaterów w sposób taki, żeby raz trafiała w gusta nastolatków, a innym razem ludzi w podeszłym wieku, dla sztucznej inteligencji może okazać się banalnie proste.

Aspekt personalizacji treści może odgrywać rolę kluczową, w tym jak sztuczna inteligencja zmieni to, co nas zabawia. Umysły z wielkich firm marketingowych, zauważyły znaczenie dostosowania produktu do odbiorcy już dawno temu. Reklamy i treści, które do nas docierają, od lat wybierane są na podstawie naszych zainteresowań. Szczególnie firma Google spostrzegła, że proces personalizacji treści może zostać znacząco usprawniony przez AI. W połowie 2023 roku zaprezentowali *Google Search Generative Experience* (SGE), moduły językowe AI w SGE analizują zapytania użytkowników, generując bardziej zrozumiałe i rozbudowane odpowiedzi. Podobne technologie zaczęli wykorzystywać również w serwisie YouTube. Tak zwane „Youtube Shorts”, czyli krótkie filmy formatem przypominające te z

aplikacji TikTok, dostały możliwość tłumaczenia mowy w czasie rzeczywistym na język wybrany przez użytkownika. Funkcja ta udostępniona została jedynie na krótki okres czasu i obecnie jest wyłączona, ale mogłaby przyczynić się do globalizacji dostępu do rozrywki. Starania giganta z Doliny Krzemowej sugerują, że treści będą coraz lepiej dostosowane do spełniania naszych indywidualnych pragnień.

Warto pamiętać, że wizja „Sztucznej” przyszłości nie odpowiada każdemu, a w branży rozrywkowej zadowolenie odbiorcy pozostaje kluczowym celem. Wykorzystanie najnowocześniejszej technologii potrafi jednak znacznie usprawnić proces twórczy, może prowadzić do sytuacji podobnych, jak ta z okresu premiery filmu Barbie. Produkcja ta szeroko reklamowana jako stworzona bez wykorzystania obrazów generowanych komputerowo, okazała się zawierać wiele ujęć, które zdradzały ich zastosowanie. Na szczęście dla tych, którzy preferują tradycyjną wizję sztuki, istnieją jeszcze formy wyrazu, takie jak teatr. Przynajmniej do czasu, dopóki humanoidalne roboty nie osiągną pełnej ludzkiej autentyczności, teatr pozostanie bastionem sztuki wolnej od wpływu sztucznej inteligencji. Postęp technologiczny rodzi nie tylko fascynację, ale również pytania o granice, których nie powinno przekraczać AI, bo jakie role zostaną zarezerwowane wyłącznie dla człowieka?