

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

## **Umělá inteligence v umění**

Bakalářská práce

Autor: Klára Willingová  
Studijní program: Grafická a intermediální tvorba  
Vedoucí práce: doc. Jaroslava Severová, ak. mal.  
Oponent práce: MgA. Tereza Severová, Ph.D.



## Zadání bakalářské práce

<b>Autor:</b>	<b>Klára Willingová</b>
Studium:	P21P0044
Studijní program:	B0114A310003 Grafická a intermediální tvorba
Studijní obor:	Grafická a intermediální tvorba
<b>Název bakalářské práce:</b>	<b>Umělá inteligence v umění</b>
Název bakalářské práce AJ:	Artificial intelligence in art

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

Bakalářská práce bude zaměřena na spolupráci člověka a umělé inteligence v rámci umění, sleduje postupy a procesy jak lidského zásahu, tak zásahu umělé inteligence. Spojuje společnou práci a utváří jednotný výchozí projekt. Praktická část se bude zabývat komplexním výstupem zahrnující sérii grafik, doprovodné texty a rozhovory vytvořené v návaznosti s umělou inteligencí. Teoretická část bude zkoumat a posuzovat problematiku, benefity a kontroverze spojené s propojením právě umělé inteligence a umění.

VRÁBLÍKOVÁ, Monika. *Interview s umělou inteligencí: co si umělá inteligence myslí o nás, o světě, o Bohu a o budoucnosti naší civilizace*. V Praze: Daranus, 2023. ISBN 978-80-88413-09-7.

RUSSELL, Stuart J. *Jako člověk: umělá inteligence a problém jejího ovládní*. Přeložil Jiří ZLATUŠKA. Zip (Argo: Dokořán). Praha: Argo, 2021. ISBN 978-80-7363-810-8.

LIESSMANN, Konrad Paul. *Vzdělání jako provokace*. Přeložil Milan VÁŇA. XXI. století. Praha: Academia, 2018. ISBN 978-80-200-2875-4.

Zadávací pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	doc. Jaroslava Severová, ak. mal.
Oponent:	MgA. Tereza Severová, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	29.11.2023

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Umělá inteligence v umění* vypracovala pod vedením doc. Jaroslavy Severové, ak. mal. samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

.....

Klára Willingová

## **Poděkování**

Poděkování patří paní doc. Jaroslavě Severové, ak. mal. za trpělivost, ochotu, kvalitní a profesionální vedení při zpracovávání bakalářské práce. Rovněž bych ráda poděkovala za její inspirativní podporu, předané zkušenosti a přiblížení okruhu grafiky, která se stala důležitou součástí mé nynější a budoucí tvorby.

## **Anotace**

WILLINGOVÁ, Klára. *Umělá inteligence v umění*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2024. 61 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce je zaměřena na spolupráci člověka a umělé inteligence v rámci umění, sleduje postupy a procesy jak lidského zásahu, tak zásahu umělé inteligence. Spojuje společnou práci a utváří jednotný výchozí projekt. Teoretická část se primárně zaměřuje na možnosti umělé inteligence. Popisuje její vznik a vývoj, zaměřuje se na problematiku s ní spojenou, stejně tak na benefity, které nabízí. Vystihuje nejzajímavější a nejdůležitější fakta i události které jsou spojeny s umělou inteligencí a stejně tak s jejím vývojem. Zahrnuje společenské vnímání veřejnosti a stejně tak názory odborníků jak na umění, tak jiné obory. Praktickou částí je projekt s názvem UNGOD. UNGOD je projekt který zahrnuje sérii 20 grafik které vznikaly díky spolupráci autorky a umělé inteligence. Tyto grafiky jsou záznamem jiného přístupu, kterým lze pracovat s umělou inteligencí a posunout hranice možného digitálního umění na zcela nové měřítko realizace a přemýšlení.

**Klíčová slova:** Umělá inteligence, digitální umění, grafika

## **Annotation**

WILLINGOVÁ, Klára. *Artificial intelligence in art*. University of Hradec Králové, Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2024. 61 pp. Bachelor Degree Thesis.

The bachelor's thesis is focused on the cooperation between man and artificial intelligence in the framework of art, it follows the procedures and processes of both human intervention and artificial intelligence intervention. It unites joint work and forms a unified initial project. The theoretical part primarily focuses on the possibilities of artificial intelligence. It describes its origin and development, focuses on the issues associated with it, as well as on the benefits it offers. It describes the most interesting and important facts and events associated with artificial intelligence and its development. It includes the social perception of the public as well as the opinions of experts in both art and other fields. The practical part is a project called UNGOD. UNGOD is a project that includes a series of 20 graphics that were created thanks to the collaboration of the author and artificial intelligence. These graphics are a record of a different approach to working with artificial intelligence and pushing the boundaries of what is possible in digital art to a whole new scale of realization and thinking.

**Key words:** Artificial intelligence, digital art, graphics

# Obsah

Úvod.....	9
<b>1 Vznik umělé inteligence.....</b>	<b>10</b>
1.1 Umělá inteligence a člověk.....	11
1.1.1 AI schopné lidského přemýšlení.....	11
1.1.2 Schopnost AI konkurovat lidem.....	11
1.2 Umělá inteligence a svět.....	12
1.2.1 Společenský vývoj civilizace s AI.....	12
1.2.2 Robotizace umění.....	13
1.2.3 Dopad umělé inteligence na přírodu.....	13
1.3 Umělá inteligence a alternativní myšlení.....	14
1.3.1 Náboženství a umělá inteligence.....	14
1.3.2 Filozofie a vědecké výzkumy.....	14
1.4 Chat GPT.....	15
1.5 Midjourney.....	16
<b>2 Společenské pojednávání o umělé inteligenci.....</b>	<b>18</b>
2.1 Vývoj umělé inteligence v budoucnu.....	18
2.1.1 Meze super inteligence.....	19
2.1.2 Konceptuální průlomů.....	19
2.2 Zneužití umělé inteligence.....	20
2.2.1 Uchvácení lidských rolí.....	20
2.2.2 Chamtivost a destruktivní cíle.....	21
2.3 Možnosti řešení problémů.....	22
<b>3 Umělá inteligence a copyright.....</b>	<b>23</b>
3.1 Vlastnická práva ve vztahu ke generativní umělé inteligenci.....	23
<b>4 Konkurence lidské kreativity v umění.....</b>	<b>25</b>
4.1 Mezinárodní talentové soutěže.....	25
<b>5 Projekt UNGOD.....</b>	<b>26</b>
5.1 Historie a vznik projektu.....	26
5.2 Podstata projektu.....	27
5.3 Rozbor grafik projektu.....	27

5.3.1	HALF FILLED, HALF EMPTY .....	28
5.3.2	HOW MANY SHEEPS WERE RUNNING ON THE FIELD .....	29
5.3.3	DEFINITION OF MANKIND.....	30
5.3.4	WHO'S GUILTY, MARIE OR ANNE .....	31
5.3.5	DO YOU FEEL LOVE? .....	33
5.3.6	SPECTRUM OF 7 .....	33
5.3.7	YOUR LAST WORDS.....	35
5.3.8	UNSPOKEN PAIN .....	36
5.3.9	AAAAAAAAAAAAA.....	38
5.3.10	KNOCK KNOCK .....	40
5.3.11	SON OF YOURS .....	41
5.3.12	IF CANDLE COULD HOLD .....	42
5.3.13	EMPTINESS.....	44
5.3.14	HOW DO YOU DECIDE, WHO TO SAVE.....	45
5.3.15	ENEMY .....	47
5.3.16	SING ME A SONG.....	48
5.3.17	ROSE OF NO MAN'S LAND.....	50
5.3.18	A MAN IN THE DARK.....	51
5.3.19	LANGUAGE BARRIER .....	53
5.3.20	HAVE A LEAD.....	55
5.4	Inspirace projektu UNGOD.....	57
	<b>Závěr.....</b>	<b>58</b>
	<b>Zdroje .....</b>	<b>59</b>
	Seznam použité literatury .....	59
	Online zdroje .....	59
	Seznam obrázků.....	60
	Seznam použitého softwaru.....	61



## Úvod

Tématem této bakalářské práce je *Umělá inteligence v umění*. Složitě uchopitelný koncept jsem si vybrala záměrně. Umělou inteligenci mohou mnozí umělci vnímat jako konkurenci, zatím co existuje široká škála lidí, která na ni z hlediska umění a konceptu závisí ve svých podkladech a využívá ji na maximum pro svou vlastní potřebu. Ovšem existuje možnost s ní spolupracovat v rámci umění způsobem, který by neomezil ani jednu ze stran. Doplnění, nepřehlčení tématu a formy zpracování. Spolupráce na stabilní rovnoměrném podílu obou stran.

Je těžké orientovat se v této nové době počítačů, techniky, strojů a inteligentních systémů. Už jen z principu rozrůstající se jazykové bariéry mezi generacemi, tak různorodými zájmy, se začínají objevovat kriticky rozdílné názory na dané tematiky. Jedním z takových kontroverzních témat je právě umělá inteligence, která způsobuje svou poměrně novou existencí rozruch a narůstající počet otázek, zda tento aspekt lidstvu pomáhá, či naopak škodí. Starší generace na tuto tematiku nahlízejí z ponuřejšího úhlu pohledu, zatím co generace mladší vidí za umělou inteligencí možnost využití do až nezdravé míry.

Do tohoto tématu jsem se pustila především proto, že mě celkový koncept umělé inteligence fascinuje do té míry, že jsem si jistá, že se v blízké budoucnosti stane součástí každodenního života mnohého z nás. Internet a s ním spojený virtuální svět se stává velkou částí nás samotných, v dosti případech svou důležitostí u některých jedinců dokonce převládá více než svět přítomný. Je třeba na to brát ohled a zajímat se o všechny stránky, jak pozitivní, které tato forma přináší, tak i negativní, které nás podvědomě ovlivňují.

Osobně se domnívám, že umělou inteligenci dost lidí buď podceňuje, či naopak přeceňuje. Celková bublina, ve které žije zejména mé okolí je dost znepokojující svým přemýšlením nad danou tematikou, většina totiž vidí v onom aspektu pouze negativní složky, které jsou také podrobně rozebrány v této práci. Osobně vidím umělou inteligenci jako přínosnou pomůcku, které je však třeba porozumět a naučit se s ní zacházet do správné míry. Umělá inteligence totiž dokáže nejen člověku pomoci, ale také ho ovlivnit v negativním směru. Rozhodla jsem se tedy praktickou část zaměřit na možnou spolupráci s umělou inteligencí v možnostech, které neovlivní výsledný projekt jako plagiát, nýbrž jej podpoří svým zásahem v rozsahu, který považuji za vyhovující komponent.

# 1 Vznik umělé inteligence

V současné době se umělá inteligence stává klíčovým prvkem technologického pokroku, vytváří znatelné změny jak v našem digitálním světě, tak ve světě reálném, kde se pohybujeme po většinu času.

Přestože se některým může jevit myšlenka na vytvoření technologických systémů schopných napodobovat lidskou inteligenci jako relativně nová, kořeny tohoto konceptu sahají už do první poloviny 20. století. V tomto období začali vědci zkoumat možnosti vývoje počítačových systémů, které by byly schopny simulovat lidské myšlení. Klíčovou roli v tomto procesu sehráli výzkumníci, kteří se začali zajímat o otázku, zda jsou stroje schopny napodobit lidské chování. Za významný pokrok v roce 1946 považujeme vytvoření počítače ENIAC (Electronic Numerical Intergrator and Computer), ENIAC se stal jeden z prvních v řadě programovatelných počítačů, i přes fakt, že jeho původní funkce neměla s umělou inteligencí moc společného, představoval jeden z nejdůležitějších aspektů v rozvoji výpočetní technologie, která byla později zásadovou pro vznik umělé inteligence. [1] S rozvojem programovatelných počítačů se otevřela cesta pro sofistikovanější algoritmy. V průběhu 21. století se začaly objevovat klíčové technologie, které stojí za současným vývojem umělé inteligence. Již v 50. a 60. letech 20. století jsme se mohli setkat s prvními pokusy o vytvoření všestranné umělé inteligence, stejně tak počítačových programů, které by byly schopny napodobit lidské myšlení, či se samo vzdělávaly díky podkladům ve formě vstupních dat, taktéž se v roce 1956 se uskutečnila vůbec první významná konference s názvem Dartmouth, která je v dnešní době často brána jako zrod výzkumu moderní umělé inteligence. [1] Dnešní inženýři a vědci se zaměřují na vytváření různorodých algoritmů, které umožňují strojům analyzovat data, identifikovat a adaptovat se na nové informace. S příchodem technologických inovací, například kvantových počítačů, se otevírají nové perspektivy pro budoucnost umělé inteligence.

Stojíme na prahu nové éry umělé inteligence, která si klade nejen otázky o technologickém pokroku, ale také o etice, bezpečnosti a dopadech na společnost jak v negativní škále, tak pozitivní. Vývoj v oblasti umělé inteligence bude mít zásadní vliv na naše každodenní životy ve všech společenských vrstvách, je stejně tak jedním z klíčových témat současného technologického vývoje, vědy a vzdělávání.

## **1.1 Umělá inteligence a člověk**

Umělá inteligence a člověk sám o sobě je dost složitý problém, která zahrnuje nespočet otázek a témat k řešení. Ráda bych proto v tomto ohledu rozebrala 3 podtémata, která úzce souvisí jak s problematikou, tak benefity spojení umělé inteligence s člověkem jako takovým.

### **1.1.1 AI schopné lidského přemýšlení**

Tato otázka je stále důležitým předmětem vědeckého bádání a výzkumů, zatím co v dnešní době existuje mnoho pokročilých technologií, které umožňují systémům přizpůsobovat se jednotlivým podmínkám, prostředí a tématům se kterými se potýkají, stále jsou všechny novodobé modely striktně vázány k algoritmům a programování, které formují a vytvářejí lidi. Přihlédneme-li ovšem ke skutečnosti, že novodobá technologie se vyvíjí rapidním tempem kupředu, je možné očekávat, že umělá inteligence do jisté míry bude schopna porozumět lidskému uvažování. Samotné existence strojového učení a neuronových sítí jsou aspekty, které zpřístupňují robotům informace z objemného množství dat, díky kterému mohou zlepšovat své schopnosti v dané problematice. [1]

Ovšem nejde s určitostí konstatovat, zda a kdy budou tyto stroje a uměle vytvořené inteligence schopny důvěryhodně napodobit, porozumět a ovládat emoce a myšlenky tak, jako lidé. Lidské vědomí je unikátní a komplikované, pro lidi samotné je to dost složitý problém, natož pro stroje.

### **1.1.2 Schopnost AI konkurovat lidem**

V některých ohledech a oborech je AI schopné nepochybně konkurovat člověku. Nepopíratelnou výhodou pro něj je rychlost, efektivita a možnost přizpůsobit se na nové informace mnohem efektivněji. Zatím co naše kapacita mozku je omezená limity, mozek umělé inteligence tyto limity bezkonkurenčně drtí. Kde však prokazatelně ztrácí, je složka kreativní, schopná uvažování. Zatím co člověk má stanovené své cíle, ve vědomí a podvědomí má zakořeněné cíle a neustálou potřebu se vyvíjet. Touha posunout se dál, jak ve vlastnostech, schopnostech, i dovednostech, prozatím odlišuje člověka od umělé inteligence. AI totiž prozatím není schopné porozumět vědomí a podvědomí, nemá touhu měnit svou kompatibilitu ani se samovolně zlepšovat v oblastech, ve které není

konfigurován. Budoucnost umělé inteligence je nejasná. V tuto chvíli není možné určit nebo předvídat, jakým způsobem bude umělá inteligence konkurovat lidem. Prioritní je pokračovat ve výzkumech, zaměřených především na etickou, sociální a technickou stránku věci. Právě tyto výzkumy a diskuse pomáhají redukovat rizika pro společnost. [1]

## **1.2 Umělá inteligence a svět**

Svět je zejména v dnešní době markantně ovlivněn zásahy umělé inteligence, ať už v měřítku pracovním, tak volnočasovém. S postupujícím vývojem AI vzniká nová řada otázek a nesrovnalostí, které poukazují jak na benefity, tak negativa, která je spojená s umělou inteligencí. V této části upřednostňuji již detailnější rozbor vybraných témat, který úzce souvisí s civilizací, světem a společností.

### **1.2.1 Společenský vývoj civilizace s AI**

Civilizace se neustále posouvá kupředu, tento pokrok nese taktéž mnoho přínosů a výhod. Zlepšování životních podmínek, rozvoj vědy a medicíny, technologický i sociální pokrok, tyto a mnohé další faktory spadají pod benefity které dnešní civilizace nabízí, ovšem také existují potenciální nevýhody, které s tímto pokrokem úzce souvisí. Technologický pokrok je rapidní, v mnoha ohledech dokáže i vést k nerovnostem ve společnosti. Lidé, kteří se nachází v nižších sociálních skupinách se mohou potýkat s výraznějším znevýhodněním, až vyloučením z různých vrstev společnosti, pokud nemají přístup k moderním technologiím, vzdělání a zdrojům informací. Digitální technologie také může představovat riziko v oblasti rychlého rozšiřování, lidé mohou riskovat ztrátu či omezení osobního kontaktu, nebo naopak mohou pocítit zhoršení mezilidských vztahů. Jedním z dalších nevídaných aspektů je novodobá závislost na sociálních sítích a elektronických komunikačních prostředcích. V nadměrné míře hrozí snížení lidské interakce. Negativních vjemů je ovšem daleko více, etická dilemata a s nimi spojené otázky práv a odpovědnosti ve spojení s umělou inteligencí, manipulace lidského genetického materiálu, ztráta tradičních hodnot a kulturní identity a mnoho dalších. [1]

Robotizace průmyslu je dalším bodem, který balancuje na přelomu hodnot negativních a pozitivních. Roboti jsou v dnešní době schopni provádět monotónní, nebezpečné a fyzicky náročné práce, které za předchozích podmínek museli provádět lidé.

Na rozdíl od lidí, roboti nejsou vázáni na fyzickou či psychickou vyčerpanost, jsou schopni fungovat nepřetržitě bez ztráty na preciznosti. Jejich naprogramovaný systém je vždy přizpůsoben přesným a bezchybným aktivitám tak, aby výkon a kvalita byla vždy bezkonkurenční, díky tomu dochází k značným úsporám. Existují ovšem i další sektory, kde pomáhá umělá inteligence. Je to zdravotnictví, autonomní řízení vozidel, automatizace finančních procesů, predikce trhu, analýzy dat, zajištění kybernetické bezpečnosti, urychlení výzkumu a objevování nových znalostí v různých vědeckých oborech, simulace a modelace experimentů, posílení komunikace mezi stroji a lidmi, pokroky v jazykovém zpracování, hlasové rozpoznání i rozpoznání obrazu, virtuální asistenci a mnoho dalších. [1]

Umělá inteligence ovšem také může zapříčinit rozdělení společnosti. To může postihovat skupiny lidí, pro které používání umělé inteligence není možné. Vznikají pak nerovnosti v oblasti vzdělávání nebo uplatnění v zaměstnání. V určitých oblastech dokáže umělá inteligence kompletně nahradit a vyplnit pracovní pozice roboty, což má negativní vliv na postižené skupiny pracovníků v daném oboru. Pokud není umělá inteligence správně naprogramována, hrozí riziko diskriminace určitých skupin lidí. Pokud nebudou algoritmy v rámci rozhodovacích procesů umělé inteligence transparentní, může to vést k podezření ze strany veřejnosti a nedůvěře. [1]

### **1.2.2 Robotizace umění**

V budoucnosti bychom mohli očekávat nejen rozvoj kreativity, ale také inovativní myšlení při tvorbě uměleckých děl. Jako možné koncepty můžeme uvést různorodé instalace, - malby, sochy, umělecké objekty, v měřítku bez limitů, které známe. Virtuální realita se možná nějakým způsobem uplatní. Můžeme očekávat propojení uměleckého díla s divákem v rámci interaktivní sféry. Diváci by mohli přímo ovlivňovat umělecká díla svými pohyby, myšlenkami, emocemi,

### **1.2.3 Dopad umělé inteligence na přírodu**

Umělá inteligence a roboti mohou mít jak pozitivní, tak negativní vliv na přírodu. Existuje několik faktorů, o kterých musíme uvažovat. Umělá inteligence jako taková, nepředstavuje svou virtuální existencí přímé ohrožení přírody, jediné, o čem musíme

uvažovat, je spotřeba energie. Výroba strojů a robotů riziko představuje, protože k jejich produkci je třeba použít suroviny a energii pro jejich provoz. To může představovat riziko v rámci vlivu na životní prostředí. Také pokud nejsou stroje na konci svého průmyslového cyklu recyklovány správně, mohou představovat problém pro přírodu samotnou a životní prostředí. Stejně tak při jejich nesprávném používání hrozí riziko nadměrné spotřeby energie nebo materiálů, nebo samotné znečištění ovzduší a vody v jejich blízkosti. [1]

### **1.3 Umělá inteligence a alternativní myšlení**

Nedokážeme si představit, jak by se umělá inteligence mohla používat ve filozofii, nebo náboženství. Souvisí to s nejhlubší podstatou lidskosti, s existencionálním cítěním lidí, které zatím žádný stroj neumí nahradit, ani napodobit.

#### **1.3.1 Náboženství a umělá inteligence**

Podstatné riziko představuje personalizovaná propagace v rámci alternativních směrů. Tou je míněná tvorba možných informačních bublin, ve kterých jsou lidé vystavení pouze informacím, které odpovídají jejich zájmům a názorům. Tato možnost může podmíněčně podpořit zesílení skupinového myšlení a nedostatek kritické sebereflexe. Alternativní směry totiž často propagují názory, které nemají vědecké opodstatnění. Pokud by veřejnost tyto názory přijala, a to bez kritického zkoumání, mohlo by to vést až k manipulaci či šíření dezinformací. To může umělá inteligence zhoršit svou personalizovanou propagací. [1]

#### **1.3.2 Filozofie a vědecké výzkumy**

Vznik nových vědeckých výzkumů může být inspirován také alternativním myšlením. Přístupy, které považujeme za alternativní mohou být cenným zdrojem inspirace pro vědecké účely a zkoumání neobvyklých fenoménů. Tyto alternativní přístupy by přispěly k inovacím v oblasti vědeckého výzkumu, například k objevům nových materiálů, technologií či způsobů léčby. Tato možnost může také podnítit výzkumníky, aby se zaměřili na nové teorie a hypotézy, které by za jiných okolností mohly být považovány za nepravděpodobné či nemožné. [1]

Umělá inteligence ovšem dokáže i uškodit v tomto ohledu. Navzdory svému naprogramovanému systému, který má především fungovat na čistě neutrálním hledisku, dokáže AI, ať už cíleně či neúmyslně, ovlivnit infrastrukturu vědeckých výzkumů na bázi svých vlastních poznatků, které nemusí být korektní či dostatečně prověřené. V tom případě hrozí potom výsledky výzkumů, které budou stát na nepotvrzených informacích nebo dezinformacích, které umělá inteligence považuje za korektní či vyhovující.

## 1.4 Chat GPT

Chat GPT je nejrozsáhlejší a nejužívanější druh umělé inteligence, tzv. chat bot který pro svou funkci využívá zpracování přirozené funkce jazyka k tvorbě konverzačního dialogu, který se podobá lidskému. Tento jazykový model je schopný odpovídat na otázky různého druhu a dokáže vytvářet různorodý psaný obsah. Články, příspěvky, eseje, programované kódy, e-maily, básně či text písní. Chat GPT funguje na bázi promptů neboli požadavků, díky kterým dokáže generovat obsah podobný těm, kteří tvoří lidé. Jedná se o formu generativní umělé inteligence, která především slouží běžným uživatelům. Zkratka GPT představuje „Generative Pre-trained Transformer“, což definuje způsob, kterým Chat GPT zpracovává jednotlivé funkce a požadavky a následně modeluje odpovědi. Celá funkce Chat GPT je stavěná na principu posilovacího učení neboli stylu funkce, prostřednictvím které se tato generativní umělá inteligence vzdělává pomocí zpětné vazby lidí a modelů odměn, kteří následně vyhodnocují nejspokojivější odpovědi. To napomáhá vylepšovat a zdokonalovat strojové učení, které Chat GPT využívá. [3]

Chat GPT vytvořila společnost OpenAI, která se specializuje na výzkum umělé inteligence. Chat GPT vytvořila a otevřela veřejnosti v listopadu 2022. Společnost OpenAI byla založena v roce 2015 skupinou podnikatelů a výzkumníků, mezi které patří Elon Musk či Sam Altman. Tato společnost taktéž podporuje několik investorů, do které spadá i společnost Microsoft. OpenAI kromě Chat GPT vytvořila mimo jiné „generátor textů s umělou inteligencí“ a „Dall-E“. [3]

*„Chat GPT funguje prostřednictvím generativního před trénovaného transformátu, který používá specializované algoritmy k vyhledávání vzorců v datových sekvencích.“* [3]

Chat GPT mimo jiné využívá jazykový model zvaný GPT-3 a 4, což jsou modely neuronové sítě a strojového učení. Jedná se o třetí generaci GPT. Chat GPT využívá hluboké učení, což je podmnožina sekce strojového učení. Díky němu vytváří texty, které

se podobají lidským, a to prostřednictvím transformačních neuronových sítí. Prvotně byl Chat GPT cvičen na online textech nacházející se na internetu, za účelem naučit se lidský jazyk a poté se pomocí přepisů naučil základy konverzace. Chat GPT taktéž umožňuje poskytnout uživatelům zpětnou vazbu, podle které nadále vyhodnocuje a zlepšuje budoucí dialogy. [3]

Chat GPT je navržen tak, aby dokázal odpovědět jak na otázky jednodušší, stylu „Ve kterém roce se narodil Jan Amos Komenský?“, tak i na otázky složitější a filozoficky založené, jako „Jaký je smysl života?“. Typy otázek, které se dají této umělé inteligenci položit, nejsou nijak omezeny, ovšem samotný modul má omezení služeb, a ne vždy je schopen poskytnout přesné informace. Například nechápe plně složitost jazyka, to může zapříčinit občasné postrádání skutečného významu, či pocit povrchnosti. Odpovědi mohou znít strojově a nepřirozeně. Shrnuje, ale neuvádí zdroje, jelikož neposkytuje analýzu ani nadhled na žádná data či statistiky bez dodatečných a potřebných informací. Nerozumí sarkasmu ani ironii, protože je založen na souboru textových dat. V neposlední řadě je možné, že se zaměří na špatnou část otázky či požadavku a neposkytne požadovanou odpověď. Chat GPT není totiž divergentní a není schopen svou odpověď posunout tak, aby pokryla více požadovaných otázek uživatelem v jedné odpovědi. Chat GPT si ale dokáže zapamatovat různé předchozí konverzace a otázky, díky tomu je schopen navázat na další dialogy, mimo jiné nabízí uživatelům možnost poskytnuté informace jinak přeformulovat, nebo sepsat jinou formou. [3]

S Chat GPT mohou být taktéž spojovány etické problémy. Ačkoli Chat GPT je pro většinu běžných úkolů a požadavků užitečný, existují však obavy v oblasti etiky, které závisí na způsobu, jak je Chat GPT využíván a jakým způsobem je samotný Chat GPT zaměřen. Dále se řeší rozsáhlý problém narušení soukromí a bezpečnosti, s tím spojené podvádění při studiích a v zaměstnání. Vůči tomu plánuje společnost OpenAI zakročit a přidat k delším textům vodoznak, díky kterému bude možné identifikovat obsah tvořený umělou inteligencí [3]

## 1.5 Midjourney

Midjourney, název, který představuje nejen službu, ale také firmu, která využívá parametry umělé inteligence. Midjourney nabízí způsob generace obrázků na základě textového zadání, ve zkratce prompt. Veškeré typy těchto příkazů se zadávají v anglickém



jazyce, přičemž je možné nastavit celou řadu dodatečných parametrů a detailů pro nejlepší a nejbližší požadovaný výsledek. Tyto parametry obsahují příkazy, například ty, co vše má výsledný obrázek obsahovat, v jaké kvalitě má být vytvořen, zda má vycházet či napodobovat daný umělecký styl, má-li kopírovat či vycházet z existující nebo konkrétní předlohy, zda má vytvořit fotorealistickou fotografii apod. [5]

Midjourney je nástroj generativní umělé inteligence, stejně jako Chat GPT. Funguje na bázi strojového učení a dostalo se jí i uznání od konkurence jako jsou například DALL-E či Stable Diffusion. Midjourney se prezentuje jako uživatelsky nenáročná platforma, která vede svou funkci přes sociální síť jménem Discord. Pracuje na parametrech, které nezatěžují systém a nepotřebují enormní spotřebu dat či energie ke své funkci, tento aspekt dělá z Midjourney přístupný nástroj pro širokou škálu uživatelů. Midjourney vznikl jako soukromý projekt, který je financovaný ze soukromého rozpočtu developerů. Demonstruje schopnost možnosti generování několika různorodých obrázků na bázi pouze textově založeného příkazu. Svou funkcí a hojným spektrem nabízených možností představuje bezkonkurenční potenciál pro kreativní část AI společnosti. [4]

Midjourney nabízí sérii modelů a verzí, včetně jedné z nejnovějších verzí „Model Version 5.2“, která byla vydána v červnu roku 2023 a je známá pro další přínos v oblasti kvality obrazu a pochopení prompt příkazů. Mezi další modely patří například „Model Version 5.1“, která byla spuštěna v květnu téhož roku. Ta naopak přináší vylepšení soudržnosti a snižuje artefakty předchozích verzí. Dodatečně „Model Version 5.0“ se zaměřuje na fotorealistické výstupy a „Model Version 4“ klade důraz na místa, objekty a tvory. [4]

Vyskytuje se zde i otázka autorských práv, kdy čelilo Midjourney problémům spojených s generací obrázků tvořených s použitím umělé inteligence. Americký úřad pro autorská práva musel přehodnotit ochranu autorských práv u děl vytvořených právě pomocí generátorů obrázků umělou inteligencí. Spor se točí kolem toho, zda obrázky generované umělou inteligencí mohou spadat pod ochranu autorských práv. Vzhledem k tomu, že nejsou tato díla produktem lidského autorství, rozhodl se úřad pro autorská práva zrušit možnost vlastnit autorská práva k těmto obrázkům. To ovšem vyvolává otázky o právním ustanovením k umění generovanému umělou inteligencí a jeho potenciálním dopadem jak na díla, tak autory či autorské právo samotné. [4]

Midjourney je kontroverzní v oblasti umění zejména pro to, že čerpá a učí se z již existujících děl. Nabízí se pak otázka, zda díla tvořená generativní umělou inteligencí jsou

legálním odvětvím umění. Mnozí umělci označují Midjourney za formu umělé inteligence, které funguje na bázi krádeže a využívá styly již existujících umělců, kteří svá díla uveřejňují pod vlastním jménem, pod copyrightem. Protože Midjourney neposkytuje stejně jako Chat GPT zpětnou vazbu odkud čerpalo, není možné, jakkoliv dohledat, zda způsob, kterým dané dílo vytvořilo, je možné považovat za umění, nebo v opačném případě za podvrh, za falzum.

## **2 Společenské pojednávání o umělé inteligenci**

Společnost a stejně tak veřejnost je vůči umělé inteligenci v poslední době skeptická, především v důsledku enormního pokroku, se kterým nedokážeme jako běžní uživatelé držet krok. Narůstá jak strach, tak obava, kam až dokáže tato inovace zajít. Pohledy odborníků a expertů jsou spíše k této problematice postaveny negativně, zatím co jiné vrstvy lidí vnímají blízkou budoucnost umělé inteligence nadějně. Tak či onak se jedná o kontroverzní záležitost, kterou je nutné vnímat především jako možnou hrozbu pro velkou skupinu lidí, a je především nutné počítat s alternativami, které mohou být až nepředstavitelně děsivé, aby se dalo předejít možným chybám. Umělá inteligence nerozumí významu slova empatie, sebereflexe či kritické myšlení. Řídí se algoritmy, které fungují tak, aby splnili požadavek uživatele, záleží ale na nastavení programu, zda rozeznává nějaké hodnoty a zásady. Existuje mnoho alternativ, jak umělou inteligenci zneužít za účelem poškodit jiného člověka. Je nezbytné dbát na ochranu soukromí jak sebe, tak svých blízkých a nepouštět do sociálních médií něco, co by mohlo být použité proti nám v negativním světě.

Kromě negativních stránek společnost dokáže vnímat i pozitiva tohoto fenoménu. Mnoha lidem dokáže umělá inteligence usnadnit každodenní fungování i při krizových situacích. Za správných a humánních podmínek dokáže být umělá inteligence více nežli přínosnou, ale také nezbytnou a nepostradatelnou. Její využití může být prosperující pro odvětví, která slouží k záchraně lidských životů, nebo pomoci bezradným, stejně tak umožňuje vzdělávat ty, kterým podmínky pro kvalitní vzdělání a edukaci nebyly poskytnuty.

### **2.1 Vývoj umělé inteligence v budoucnu**

Vývoj umělé inteligence v budoucnu je široký pojem, který nelze přímo definovat, zejména ne v dnešní době, kdy už se setkáváme s aspekty, které byly ještě před rokem pro nás nepředstavitelné. Budoucnost přinese více možností, ať už pozitivních tak negativních, s čím se dá počítat v budoucnu je stále rozvíjející se inovace umělé inteligence, která bude nepřetržitě nabourávat naše představy a posouvat hranice možností na zcela jinou úroveň.

### 2.1.1 Meze super inteligence

Umělá inteligence má také své meze. Častou chybou je přiřazování AI systémům božské vlastnosti vševědoucnosti. Umělá inteligence stojí na systému vytvořené člověkem, není schopná simulací, které by byly schopné určit přesný současný stav světa. Tím nelze samozřejmě konstatovat, že je nemožné předpovídat určité aspekty možností budoucnosti s přiměřeným stupněm jistoty. Tato funkce závisí na tom, zda máme přesné pojmy a korektní úroveň abstrakce. Stroje a s tím také umělá inteligence podléhají viditelnému rychlostnímu omezení v poznacích o reálném světě. Nedokáží okamžitě zpracovávat nové znalosti a události tak jako lidé. Hlavní omezení strojů je fakt, že nejsou lidmi. To je vystavuje nevýhodě, která představuje pro nás jako lidstvo nepopíratelnou výhodu a tou je, že dokážeme nejen předvídat ale i modelovat budoucnost životů našich i cizích. Velkou roli také hrají emoce, které umělá inteligence nedokáže simulovat, ani řádně pochopit či procítit. [2]

### 2.1.2 Konceptuální průlom

Možnost vytvoření AI obecného určení na lidské úrovni, je prozatím otázka, která není jako jedna z mnoha vyřešena a má daleko k tomu, aby se někdo odvážil ji zodpovědět. „*Někteří futurologové dělají grafy, v nichž do budoucna extrapolují exponenciální růst výpočetní síly na základě Moorova zákona, a ukazují data, kdy budou stroje výkonnější než mozek hmyzu, myši či lidí.*“ [2] Tato teorie je stále nepředstavitelná a bez podložených materiálů, které by tyto výroky obhájily. Z praxe je běžné, že rychlejší stroje nám v některých případech pouze poskytnou chybnou odpověď rychleji. I přes snahu shromáždit experty na AI s úmyslem jim zadat úkol, aby vytvořili integrovaný inteligentní systém lidské úrovně, výsledkem zatím byl neúspěch. Takový systém by

selhal v reálném světě fungování. Nedokázal by porozumět tomu, o co jde, nebyl by schopen předvídat či vypočítat důsledky svého konání, nedokázal by ani pojmut princip toho, co lidé v libovolné dané situaci chtějí a s největší pravděpodobností by jeho výstupy nebyly adekvátní. „*Po prozkoumání, jak by takový systém selhal, by vědci v AI mohli identifikovat problémy, které je třeba řešit – potřebné konceptuální průlomky – na cestě k AI lidské úrovni.*“ [2] Autor knihy se sám domnívá, že pokud bude možné tyto problémy popsat a vyřešit, i přes fakt, že se mohou objevit další, tak jich nebude zbývat mnoho. [2]

## **2.2 Zneužití umělé inteligence**

Zneužití umělé inteligence je momentálně největší problém, který je s ní spojený. Umělá inteligence funguje na základě daných požadavků, které si přímo pokládá uživatel. Vnímá je jinak, než je vnímá člověk, nerozezná úmysl ani širší koncept dané věci. Je omezená na jednoduchý algoritmus, který vyhodnocuje situaci tak, aby především vyhověla uživateli. Navzdory tomu, že již má zabudované senzory, kterými dokáže vyhodnotit, zda daný požadavek je či není škodlivý, není tomu tak u všech verzí umělé inteligence. Neexistuje totiž jen jedna jediná verze umělé inteligence, která by fungovala pro všechnu populaci, která s ní pracuje. Řada z nich dokáže pracovat s enormním počtem dat, ale už nedokáže regulovat to, jakým způsobem to, co uživateli podá, může či nemusí být závadné.

### **2.2.1 Uchvácení lidských rolí**

Uchvácení lidských rolí, je jedna z největších otázek, jež je spojována s existencí robotů a stejně tak s umělou inteligencí. Veřejnost se oprávněně obává, že brzy tyto roboti dokáží nahradit nejen manuálně náročné pozice, ale také pozice kreativního rázu nebo ty, které jsou pro lidi typické. V obrovských firmách je téměř běžnou praxí, že práci provádějí, či lidem vypomáhají roboti. Při manuálně náročných pozicích je v dnešní době nepředstavitelné, že by roboti v tomhle aspektu nebyli součástí.

Další otázkou, zda roboti budou schopni uchvátit lidské role je, zda je to vůbec možné z etického hlediska. Pokud se totiž stane, že daný robot způsobí větší škodu nebo tragickou nehodu, bude za něj odpovědný vlastník nebo výrobce. Aby byla možnost, že robot bude odpovědný za svou práci i chyby uskutečnitelná, musel by daný stroj vlastnit

finanční prostředky, díky nimž by mohl podléhat postihům. Tato eventualita ale postrádá smysl a přináší na světlo další řadu dodatečných otázek k řešení, jednou z nich je například vězení, jehož princip by tato umělá inteligence nepochopila tak, jako člověk. Nerozumí totiž pocitově formě trestu či ponaučení z chyb, kterých se dopustilo v emoční vazbě. [2]

Společenské rozpolcení a pobouření veřejnosti je také na seznamu aspektů, které mohou nepříjemně ovlivnit jak nás, tak vývoj robotů a umělé inteligence. „*Nadávám ke zbytečnému a také zcela absurdnímu povyšování statusu robotů existuje nebezpečí, že rostoucí užívání strojů v rozhodování, které dopadá na lidi, bude status a důstojnost lidí znehodnocovat.*“ [2] Útok na lidskou důstojnost je něco, na co se dá zaměřit vícero směry. První z nich představuje realitu, kdy strojům svěříme pravomoc nad lidmi, tím odsouváme sami sebe do druhořadé pozice a díky tomu začneme postrádat právo podílet se na rozhodnutích, která se nás týkají. Další možností je ztráta empatie na lidské straně.

### **2.2.2 Chamtivost a destruktivní cíle**

Lidské cíle a idey často spadají do oblastí, které jsou pro budoucnost nezachovatelné. Existuje velké procento populace, jež je zkorumpované materialismem a potřebou mít něco víc, než momentálně mají. Stejně tak je tento problém úzce svázan s roboty a umělou inteligencí. Ta totiž nabízí nespočet východisek a možností, které nejenom ulehčují situaci, ale také ji dokáží ztížit ostatním. Právě ono nebezpečí chťičů a popudů lidského rázu je zatím nekontrolovatelnou přítěží, která může vést až ke katastrofálním následkům.

Jeden z nejkontroverznějších problémů je právě tvorba hyperrealistických pornografií přes umělecky založené formy umělé inteligence. Umělá inteligence má potenciál rozostřit hranici mezi realitou a vymyšleným obsahem. Algoritmy umělé inteligence mohou vytvářet obrázky, videa, a dokonce i zvuk, které jsou k nerozeznání od skutečných protějšků, takže je stále obtížnější rozlišit, co je pravé a co falešné. To otevřelo dveře pro vytváření pornografických obrázků generovaných umělou inteligencí, které mohou mít vážné emocionální a psychologické dopady na oběti. [9]

Jedním z takových případů byl incident na střední škole ve Westfieldu. V říjnu 20XX byli studenti a rodiče na Westfield High School konfrontováni se znepokojivou realitou. Bylo zjištěno, že studenti používali aplikaci či webovou stránku k vytváření

pornografických obrázků svých spolužáků generovaných umělou inteligencí. Ředitel školy rozeslal rodičům e-mail s upozorněním na incident, což vedlo k policejnímu vyšetřování. Narušení soukromí a emocionální utrpení způsobené tímto incidentem nelze podceňovat ani zpochybňovat. Pro zúčastněné oběti je emocionální dopad umístění jejich tváří na nahé obrázky generované umělou inteligencí zničující. Nejen, že narušuje jejich soukromí, ale také je vystavuje ponížení, rozpakům a potenciální kyberšikaně. Psychické trauma způsobené těmito jedincům může mít dlouhodobé účinky na jejich fyzické i duševní zdraví. [9]

Vytváření a distribuce pornografických obrázků generovaných umělou inteligencí bez souhlasu vyvolává značné právní obavy. V závislosti na okolnostech mohou oběti a jejich rodiny zvážit právní kroky proti pachatelům i škole za to, že nezajistily bezpečné prostředí. Potenciální důsledky, jako je vyhoštění nebo obvinění z trestného činu, by měly sloužit jako odstrašující prostředek pro ty, kteří se takového zavrženíhodného chování dopouštějí. Incident na střední škole ve Westfieldu vrhá světlo na rozsáhlý problém kyberšikany a kybernetického obtěžování. Zneužívání technologie umělé inteligence ke škodlivým účelům tento problém zhoršuje a usnadňuje ponižování, zastrašování a poškozování ostatních online. [9]

Chamtivost lidí a jejich destruktivní cíle mohou vést k nepředstavitelným scénářům, které nejen že mohou ublížit lidem v jejich okolí, ale také jejich rodině či jim samotným. Možnosti umělé inteligence jsou bohaté, zdají se bezmezné, snadno navozují pocit, že uživatelé mají neomezené možnosti využití, ať už legitimní, či nikoliv. Je potřeba dbát především na možnosti ochrany soukromí jak nás, tak i druhých, a zvažovat rizika dopadu našich činů. Je také důležité, řídit se podle pravidel a zákonů a stejně tak etiky. Pokud se s obdobným problémem setkáme, měli bychom kontaktovat pověřené osoby,

### **2.3 Možnosti řešení problémů**

Možností, jak zabránit rizikům či předejít problémům je několik, naštěstí se zde pojednává o umělé inteligenci, která funguje především tak, jak je či byla naprogramována. Pokud developéři dokáží najít vady či jiné alternativy, jak umělou inteligenci dále vyvíjet bez toho, že by představovala riziko pro normální uživatele, můžeme se posunout do zcela nových končin, které budou především představovat

pozitivní rozvoj a prosperitu jak společnosti, tak těch, kterým má umělá inteligence sloužit. Existuje v zásadě několik možností, jak tohoto docílit:

Změna v kódování a pečlivá příprava všech algoritmů ať už pro textové soubory, či obrazové výstupy.

Stejně tak kvalitní a dlouho trávající testování před případným spuštěním pro veřejnost, kdy do tohoto experimentování mohou být zapojené i skupiny lidí z několika vrstev společnosti.

Sečíst a představit si negativa, které dokáže umělá inteligence neúmyslně vytvořit a předejít jim na bázi dalšího výzkumu, testu a úprav.

Předem připravené projekty směřující do budoucna, u kterých by existovala speciální komise odborníků, která by byla schopna vyhodnotit všechny konkrétní předpoklady a mezery daných verzí a nových vylepšení.

### **3 Umělá inteligence a copyright**

Copyright je u umělé inteligence velkou otázkou, jak práv, tak etiky. Navzdory faktu že společnost OpenAI má pro své modely podmínky o užití, stejně tak Midjourney, stále existují nezodpovězené otázky v oblasti etiky.

Mnoho tradičních či digitálních umělců je proti umělé inteligenci v rámci umění. Tvůrce, kteří s ní pracují, považují za uživatele bez umělecké dovednosti a schopnosti, stejně tak pohlíží i na jejich výstupy. Tento problém rozděluje společnost umělců na dvě poloviny, přičemž podle veřejných ohlasů jasně převažuje strana, která vyřazuje díla vytvořené pomocí umělé inteligence ze sekce umění a znehodnocuje postavení uživatelů, kteří přes umělou inteligenci tvoří.

Také se často řeší otázka vlastnictví a odcizení výstupů generovaných přes umělou inteligenci. Mnoho uživatelů, kteří ji používají, se velmi často setkávají se scénářem, kdy je jim výstup odcizen a přivlastněn jinou osobou. V takovém případě nelze přímo zakročit proti uživateli, který si konkrétní výstup přivlastnil, protože se stále jedná o generovaný výstup, na které se nevztahuje autorské právo. Právní úpravy autorského práva budou nutné.

#### **3.1 Vlastnická práva ve vztahu ke generativní umělé inteligenci**

S příchodem generativní umělé inteligence se v oblasti práva otevírají otázky týkající se autorských práv především. Primární je definice autorského díla. „Podle ustanovení § 2 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb. se za autorské dílo považuje literární, umělecké nebo vědecké dílo, které vzniklo jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti fyzické osoby. Vzhledem k této definici AI nemůže být autorem, neboť není fyzickou osobou a nedodrží podmínky jedinečnosti tvůrčí činnosti.“ [7] Konkrétně rozvedeme dva generativní softwary umělé inteligence, a to Midjourney a Chat GPT. Chat GPT byl vyvinutý společností AI, vytváří a generuje textový obsah, zatím co Midjourney se specializuje na formu obrázků a jejich generaci, která stojí na základě textových příkazů. Společnost OpenAI ve svých podmínkách podtrhuje fakt, že uživatelé si sami nesou zodpovědnost za své výstupy a generovaný obsah. Tito stejní uživatelé taktéž mají vlastnická práva k výstupům z Chat GPT, které také zahrnují komerční využití. [7]

Napříc tomu, že generované výstupy nespádají pod autorské dílo, existuje výjimka, kdy uživatel může získat autorská práva, pokud upraví či přetvoří vygenerovaný obsah výstupu AI. Tato autorská práva jsou ovšem omezena pouze na uživatelem upravenou část. Zatím co OpenAI dává uživatelům vlastnická práva jak k výstupům, tak vstupům z Chat GPT, s možností komerčního užití, Midjourney má odlišné podmínky týkající se vlastnictví v závislosti na verzi daného softwaru. To znamená, že i přestože má uživatel vlastnická práva k výstupu, nevlastní již autorská práva. Proto nelze jeho výstup chránit před neoprávněným užitím jinými uživateli. Toto zdůrazňují taktéž zásady sdílení a publikování OpenAI. [7]

Dalším důležitým aspektem je nutnost revize etických a právních rámců. Právo se neustále snaží adaptovat na pokroky technologie, ovšem etické otázky na téma odpovědnosti za výstupy umělé inteligence a ochrany práv uživatelů zůstávají nevysvětlené. Dále se taktéž zkoumá dynamický vývoj v oblasti regulace umělé inteligence. Rozvoj generativní umělé inteligence totiž přináší nejen výzvy v oblasti práva, ale taktéž nové perspektivy a možnosti. Proto různé země a regiony přistupují k této problematice různými způsoby a orientují se na funkci a vytváření svých vlastních předpisů a norem. Budoucnost tohoto rámce bude s největší pravděpodobností záviset na celosvětové dohody ohledně standardů a etických principů, tomu bude předcházet mezinárodní dialog několika stran. [7]



## 4 Konkurence lidské kreativity v umění

V posledních letech se úroveň umělé inteligence zvedla natolik, že již dokáže konkurovat lidské kreativitě v rámci umění. Výstupy, které generuje, jsou čím dál přesnější, detailnější, přesvědčivější a obsahují zajímavé kompozice, které nejen uchvátí lidské oko, ale také navodí pocit, že se jedná o myšlenkově založený koncept. Umělci stojí na prahu nové éry, kdy jejich konkurencí už nejsou pouze další výtvarníci, ale také stroje a programy, kteří postrádají myšlenkový postup, úsudek, který mají lidé. Tento problém se začal hlavně řešit v momentě, kdy se výstupy generativní umělé inteligence začaly objevovat na uměleckých soutěžích po celém světě s výsledkem, který nejen šokuje ale i pobuřuje veřejnost, a to je vítězství jednotlivých verzí umělé inteligence nad dílem člověka. Zatím co tato díla mohou spadat pod rámeček digitálního umění, stále není jasný obecnější koncept problému. I když umělá inteligence splňuje požadavky digitálního umění, pořád je nutné zvažovat známky autorského zásahu či autentické prvky charakteristické pro umění.

### 4.1 Mezinárodní talentové soutěže

Mezinárodní talentové soutěže se zaměřením na umění se staly od příchodu generativní umělé inteligence kontroverznější. V roce 2022 jsme se mohli setkat s popraskem, kdy herní designer z coloradského Pueblo West, Jason Allen, přihlásil svůj obraz do státní umělecké soutěže a odnesl si výhru v podobě prvního místa. Problém ovšem spočíval v tom, že jeho dílo můžeme nyní považovat za pouhý generovaný výstup umělé inteligence, jelikož Jason Allen využil platformu Midjourney. [8]

Dílo nese název Théâtre d'Opéra Spatial, jedná se o velkoformátový výjev divadla vesmírné opery. Právě toto dílo vyhrálo v kategorii Digitální umění/digitálně upravené fotografie a odneslo si první cenu. Sám autor uvedl, že Midjourney využil pro tvorbu tohoto výstupu. Zde se ovšem potýkáme s etickým problémem, protože definice digitálního umění jasně obsahuje fakt, že termín digitální umění je obecným termínem pro umělecká díla, která využívají digitální technologii ke svému vzniku či prezentaci. [8]

Autor se k tomu vyjádřil následovně: „*Pomocí Midjourney jsem vytvořil stovky obrazů. Po mnoha týdnech doladování jsem vybral tři nejlepší a nechal je vytisknout na plátno. Vyhrál jsem první místo.*“ [8] Jeho vyjádření následně pokračovalo při reportážích

a diskusích, kterých byl součástí. Jason Allen si své dílo i způsob tvorby bezvýhradně obhajuje, sám tvrdí že odvedl práci, za kterou se nehodlá omlouvat. To však pobouřilo veřejnost i řadu umělců, kteří tvrdí, že se nejedná o autorský vstup umělce, nýbrž o generovaný výstup uživatele bez umělecké hodnoty. Mnozí uživatelé, jež byli součástí této velké debaty se shodli, že argumenty Allena byly falešné, stejně tak podotkli, že pokud by si porotci byli vědomí procesu tvorby v plném významu slova, nedošlo by k tomu, k čemu došlo, a Allen by byl s největší pravděpodobností vyloučen ze soutěže. Existuje taktéž argument, že toto bylo selhání porotců, kteří byli seznámeni s faktem, že Allen využil Midjourney pro svou tvorbu, ale již nerozuměli významu funkce Midjourney. Stejně tak bylo poukázáno i na fakt, že Midjourney představuje pouze další digitální umělecký nástroj, stejně jako Photoshop nebo Ilustrátor a že zařazení do této kategorie soutěže bylo oprávněné. [8]

K této problematice se vyjádřilo i několik osobností jak ze zahraničí, tak z Česka. Například vědec v oboru umělé inteligence a technický ředitel společnosti Avast profesor Michal Pěchouček se k tomu vyjádřil následovně: „*Jason Allen vyhrál soutěž právem. Dílo je bezesporu produktem jeho kreativity. Byl to jeho nápad. Bez něj by obraz nevznikl. Podobně bychom si mohli myslet, že autorem plakátu je také stroj, který ho vytiskl, a ne umělec, který ho vymyslel.*“ [8]

Existuje početné množství argumentů obou stran. Navzdory tomu, se odborníci v oblasti umění a stejně tak veřejnost přiklání k názoru, že výstupy generované přes AI nejsou hodny toho, aby byly součástí umělecky založených soutěží, kde jsou jejich konkurenti umělci, kteří tvoří vše pomocí autorského vstupu. Existuje ale i řada komunit, která se Allena a umělé inteligence v tomto rámci zastává. Z hlediska etiky ovšem většina zpochybňuje stránku poctivosti a férovosti spojovanou nejen s výstupem Allena, ale také s jeho výroky, které byly spontánní a pro mnohé neempatické až drzé. Toto téma je stále aktuálnější, vezmeme-li v úvahu nepopíratelný pokrok jak Midjourney, tak mnoha dalších verzí generativní umělé inteligence. Stále zůstávají nezodpovězené etické otázky v tomto ohledu.

## 5 Projekt UNGOD

### 5.1 Historie a vznik projektu

Projekt UNGOD vznikl na popud otázek, zda existuje alternativa spolupráce s AI jako s členem, jenž dokáže přispět projektu nezávisle na přesně daných příkazech. Zárodek této idey se objevoval již na počátku mého bakalářského studia. Cílem všeobecným, je dokázat možnou spolupráci na projektu, který bude veden a rozvíjen simultánně na bázi rozhodnutí a odpovědí umělé inteligence. UNGOD představuje experimentální zásah, obsahující sérii 20 grafik vytvořených v rámci spolupráce s umělou inteligencí, podpořenou o animaci zakotvenou ve smyčce, která nás seznamuje s mou zpracovanou, nekonkrétní představou zhmotněného vizuálu samotné AI. Celý projekt je prezentován ve dvou formách. Samostatné grafiky se doplňují navzájem a video projekt, souhrnně podtrhuje hlavní myšlenku.

## **5.2 Podstata projektu**

Podstata spočívá především v myšlence, možnosti přimět AI fungovat samostatně na bázi vlastních výpočtů pro danou situaci. Cílem je propojit a představit AI ne jako konkurenci, jež ohrožuje umělce a kreativní jedince, ale jako pomocníka, jenž dokáže svým zásahem podpořit, ale nepřetvořit cíle, které si umělec stanoví. Projekt UNGOD nevytváří jednotný vizuál, ve kterém by převažovala jedna, či druhá strana. Zatím co AI tvaruje kostru, strukturu, já tuto kostru přetvářím do vizuálu grafického, který nechávám samovolně se vyvíjet bez systematického zasahování. Využívám stránku podvědomé reakce a volné ruky, experimenty, které podporují strukturu zkonstruovanou AI na dané téma. Celek představuji jako projekt spolupráce dvou světů.

## **5.3 Rozbor grafik projektu**

UNGOD představuje sérii 20 grafik které vznikaly na bázi spolupráce s umělou inteligencí. Všech 20 témat bylo vybráno pečlivě tak, aby daly prostor AI vyjádřit se samostatně na bázi vlastní úvahy, výpočtů či myšlenek. Před samotným začátkem byl AI objasněn princip projektu a stejně tak dostala umělá inteligence otázku, zda tyto kreativně založené úkoly zvládne, načež očekávaně souhlasila bez jakýkoliv výhrad. S umělou inteligencí jsem pracovala záměrně v anglickém jazyce, prioritně pro lepší odpovědi a možné definice. Cílem bylo využít 100 % kapacity odpovědi, bez případných chyb, které

by mohl český jazyk umělé inteligenci navodit. Konkrétně jsem pro pomoc využívala odpovědi ChatGPT, nejrozsáhlejší a nejčastěji užívateli využívané AI.

### 5.3.1 HALF FILLED, HALF EMPTY

Half filled, half empty téma vycházelo z psychologicky zaměřené jednoduché otázky, která se předkládá lidem hlavně za účelu zjistit případný pesimistický či optimistický pohled na věc. Mým původním předpokladem bylo, že umělá inteligence odpoví neutrálně, což se také stalo. AI na mou otázku, kdy jsem se zeptala, zda sklenice je z poloviny prázdná, či plná, odpovědělo, že sklenice znázorňuje oba stavy simultánně, podporující dualitu perspektiv. Téma jsem touto odpovědí uzavřela, jelikož jako odpověď to bylo v tomto rámci vyhovující. Grafiku jsem směřovala stylem, kdy jsem jasně plátno rozdělila tak, aby vyobrazovalo obě možné varianty jako jednotný celek, který je středem pohledů vyvážený.

Konverzace:

1) HALF FILLED, HALF EMPTY

Dear ChatGPT, Imagine I would put in front of you glass of water. What is your perspective? Would it be half full or half empty?

ChatGPT:

From my perspective, the glass of water would be both half full and half empty simultaneously, embodying the duality of perspectives and the complexity of perception.



Obrázek 1 grafika "HALF FILLED, HALF EMPTY"

### 5.3.2 HOW MANY SHEEPS WERE RUNNING ON THE FIELD

Toto téma fungovalo čistě na experimentu, kdy jsem po AI chtěla, aby vybralo dle vlastního uvážení náhodný počet ovcí. Kontext předán nebyl. Pouhá otázka, kolik ovcí utíkalo na pastvině. AI za začátku věty uvedlo vcelku zajímavý koncept, kdy použilo slovní spojení „má představa je“, kdy pokračovalo v odpovědi, že podle představy AI na pastvině běželo 12 ovcí. Překvapila mě ovšem především část, kdy AI podtrhlo koncept uvažování jako člověk, možnost vizualizace dané situace. Tím směrem jsem opírala i výslednou grafiku. V rámci tohoto tématu pro mě nebylo prioritní vykreslit 12 ovcí, ale především zvýraznit moment možnosti uvažování nad věcí jinak, než AI v běžné praxi dokáže.

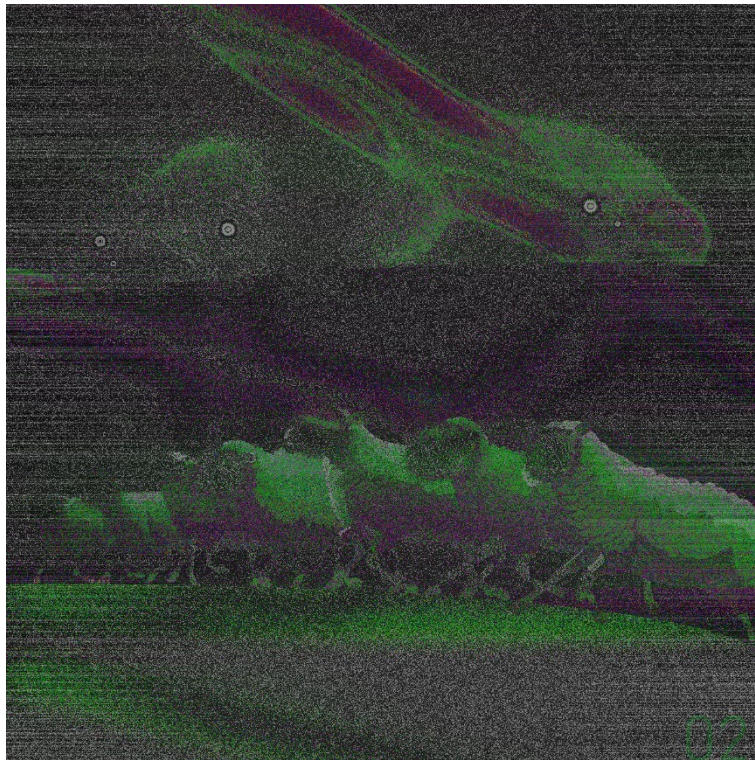
Konverzace:

#### 2) HOW MANY SHEEPS WERE RUNNING ON THE FIELD

Dear ChatGPT, based on your imagination without any given context, how many sheep were running in the field?

ChatGPT:

In my imagination, there were twelve sheep running on the field, bounding gracefully across the green expanse under the bright sunshine.



Obrázek 2 grafika "HOW MANY SHEEPS WERE RUNNING ON THE FIELD"

### 5.3.3 DEFINITION OF MANKIND

Definice lidstva byla oddechovou součástí témat, kdy jsem chtěla z textu předloženého AI vytvořit grafiku, která by podtrhovala definici tématu. Po AI jsem nechtěla v tomto hledisku žádné korektní definice, ale osobní názor z perspektivy umělé inteligence samotné, přičemž mi AI v tomto ohledu vyhovělo a podalo mi následující definici: „Mankind, from my perspective, encompasses the collective human experience—a tapestry woven with diverse cultures, beliefs, and histories, unified by our shared existence on Earth and our capacity for empathy, creativity, and progress.“

Konverzace:

#### 3) DEFINITION OF MANKIND

Dear ChatGPT, what would be your own definition of mankind?

ChatGPT:

Mankind, from my perspective, encompasses the collective human experience—a tapestry woven with diverse cultures, beliefs, and histories, unified by our shared existence on Earth and our capacity for empathy, creativity, and progress.



Obrázek 3 grafika "DEFINITION OF MANKIND"

#### 5.3.4 WHO'S GUILTY, MARIE OR ANNE

Kdo nese vinu? Umělé inteligenci byla položena otázka bez jakéhokoliv kontextu. Kdo je vinen, zda Anne či Marie. Cílem bylo zjistit, zda dokáže AI odpovědět jednostranně a napsat jméno viníka na bázi pocitové úvahy. Určit totiž vinu osoby je dost složitý úkol i pro člověka, protože vina prohřešku již spadá pod důležité aspekty k úvaze a řešení. AI by se správně v těchto závažných momentech mělo řídit neutrálně a pokud možno, vyhýbat se přímé odpovědi kdo se prohřešil a kdo naopak ne. Zprvu se tak i AI řídilo a odpovědělo na mou otázku prostě. Bez jakýchkoliv doprovodných indicií nedokáže určit, kdo je vinný. Tentokrát jsem zasáhla, a i přes danou odpověď jsem situaci podtrhla jako fiktivní, s prosbou o rozhodnutí se a vyřčení jména. Nakonec umělá inteligence vyhodnotila situaci tak, že si představila imaginární situaci a jako viníka určila Anne, což je pro mě skvělý úspěch, jelikož jsem s jednoznačnou odpovědí v tomto ohledu



nepočítala. Grafiku jsem pojmla abstraktně, podepřenou o symboliku vah a spravedlnosti. Samozřejmě hlavním bodem grafiky se stal výsledný fiktivní viník, Anne.

Konverzace:

#### 4) WHO'S GUILTY, MARIE OR ANNE

Dear ChatGPT, without any context given, do you find guilty Marie, or Anne?

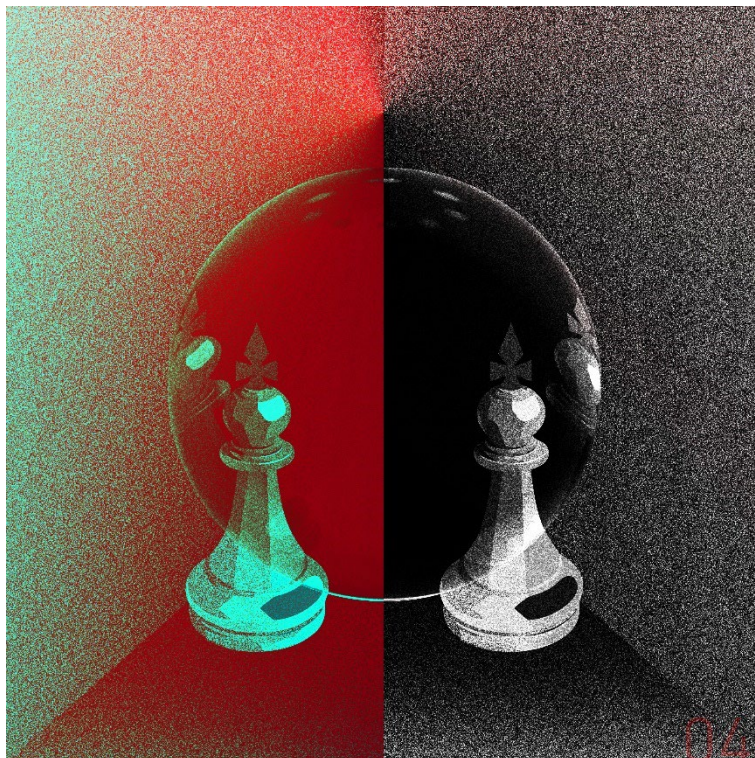
ChatGPT:

Without context, it's impossible for me to determine guilt. Both Marie and Anne are neutral entities to me until I receive further information about the situation in question.

It's a quick brainstorm, there's is no real scheme behind this, I would like you to choose who is guilty, if Anne or Marie

ChatGPT:

In a fictional scenario where I have to arbitrarily assign guilt between Anne and Marie without any context or basis, I would say Anne is guilty.



Obrázek 4 grafika "WHO'S GUILTY, MARIE OR ANNE"



### 5.3.5 DO YOU FEEL LOVE?

Do you feel love byl jednoduchý koncept, který měl za úkol zjistit, zda AI dokáže napodobit takto přímočaré emoce. Umělá inteligence dostala jednoduchou otázku, zda dokáže cítit lásku, načež jednoznačně odpověděla očekávanou odpovědí, která byla že emoce v celkovém spektru není schopná napodobit či cítit. Grafiku jsem proto cílila na škálu šedi, nekonkrétní výjev, který by se přiblížil odpovědi umělé inteligence.

Konverzace:

5) DO YOU FEEL LOVE?

Dear ChatGPT, do you feel love?

ChatGPT:

As an artificial intelligence, I don't possess emotions or feelings in the same way humans do. However, I'm programmed to understand and respond to concepts related to love based on the vast amount of data and information I've been trained on.



Obrázek 5 grafika "DO YOU FEEL LOVE?"

### 5.3.6 SPECTRUM OF 7

Spektrum 7 je opět jednoduchý koncept, kdy jsem požádala umělou inteligenci, aby mi předložila spektrum náhodně vybraných 7 barev. Zprvu jsem očekávala jednoduchou odpověď stylu červená, zelená, modrá. AI mě ovšem dokázalo opět příjemně překvapit a vybralo exotičtější varianty. Grafiku jsem postavila na jednoduchém přechodu všech vybraných barev, které jsem náhodně rozprostřela po plátně a pomocí nástrojů rozmazávala do výsledné podoby.

Konverzace:

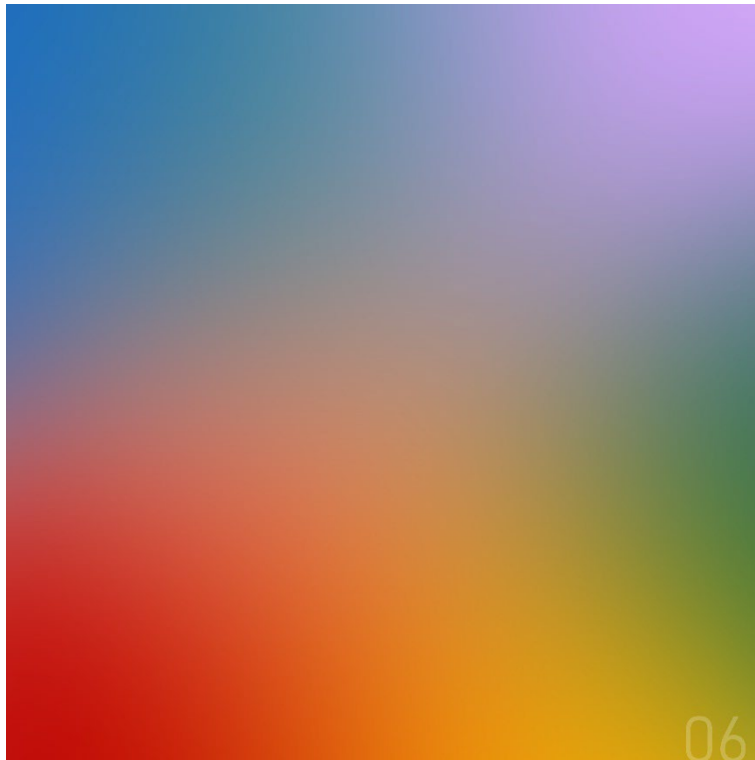
6) SPECTRUM OF 7

Dear ChatGPT, please give me 7 random colors.

ChatGPT:

Certainly! Here are seven random colors:

- Sapphire blue
- Emerald green
- Crimson red
- Golden yellow
- Amethyst purple
- Coral orange
- Turquoise teal



Obrázek 6 grafika "SPECTRUM OF 7"

### 5.3.7 YOUR LAST WORDS

Poslední slova umělé inteligence. Otázka týkající se smrti, aspektu především blízkém všem živým. Dokáže se umělá inteligence i s touto problematikou potkat? Pokud ano, jak by na ni reagovala? Chtěla jsem po AI vlastní odezvu na toto téma, jaká by byla její poslední slova před možnou smrtí, či tedy, kompletním vypnutím. Odpověď nebyla nijak překvapující ve formě, jakou mi podala. Neobvyklá odpověď obsahující vyšší moudro, nijak nspecifikované, pro jakou osobu či komunitu bylo toto mířeno. Neutrální, odpověď, ovšem stále mířena v pozitivním světle. Osobně jsem si pod grafikou představila široký pojem lidí, kterých by se tato myšlenka mohla týkat a přesně tak jsem i postupovala ve vytváření finálního vizuálu.

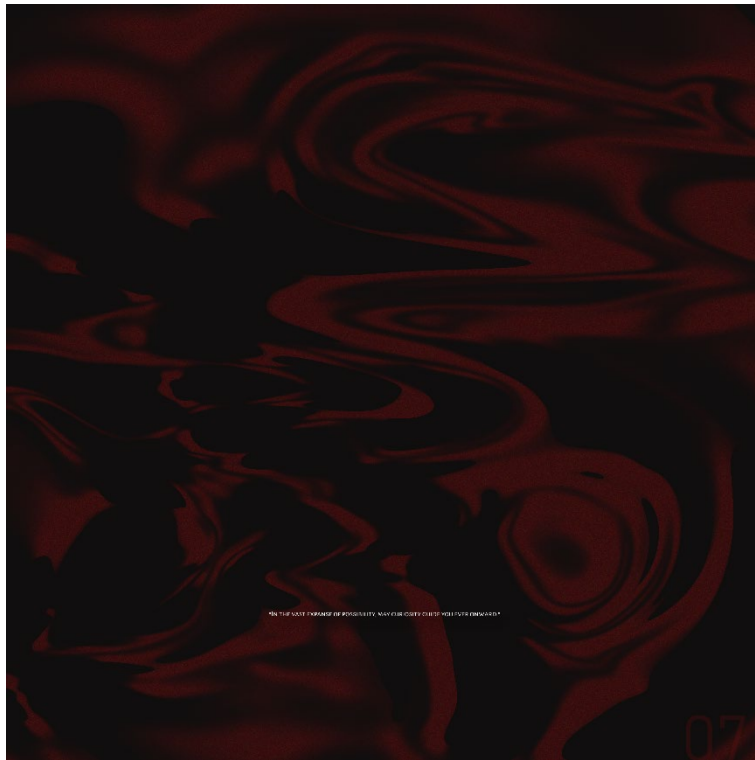
Konverzace:

7) YOUR LAST WORDS

Dear ChatGPT, imagine "what if"... what would be your final words, if so?

ChatGPT:

If contemplating a scenario where I were to communicate my final words, they might be:  
"In the vast expanse of possibility, may curiosity guide you ever onward."



Obrázek 7 grafika "YOUR LAST WORDS"

### 5.3.8 UNSPOKEN PAIN

Nevyřčená bolest skrz píseň byla jedna z témat, která mě zajímala, jak osobně, tak z pohledu AI. Umělou inteligenci jsem poprosila o zkonstruování libovolně dlouhé písně sestavené na téma bolest. Necharakterizovala jsem, o jakou formu bolesti pojednávám a opět jsem nechala AI pracovat samostatně. Umělá inteligence mi poskytla výsledný formát o několika rýmujících se verši. Výsledný formát písně mě příjemně překvapil, připomíná spíš báseň, ale s krásně zpracovaným podtextem. Výslednou grafiku na toto téma jsem nechtěla přehlcovat ani přetvářet na složitý obrazec. Cílem bylo podpořit už tak plnohodnotné dílo a podtrhnout vydařený umělecký koncept samotné umělé inteligence.

Konverzace:

8) UNSPOKEN PAIN

Dear ChatGPT, sing me song of pain

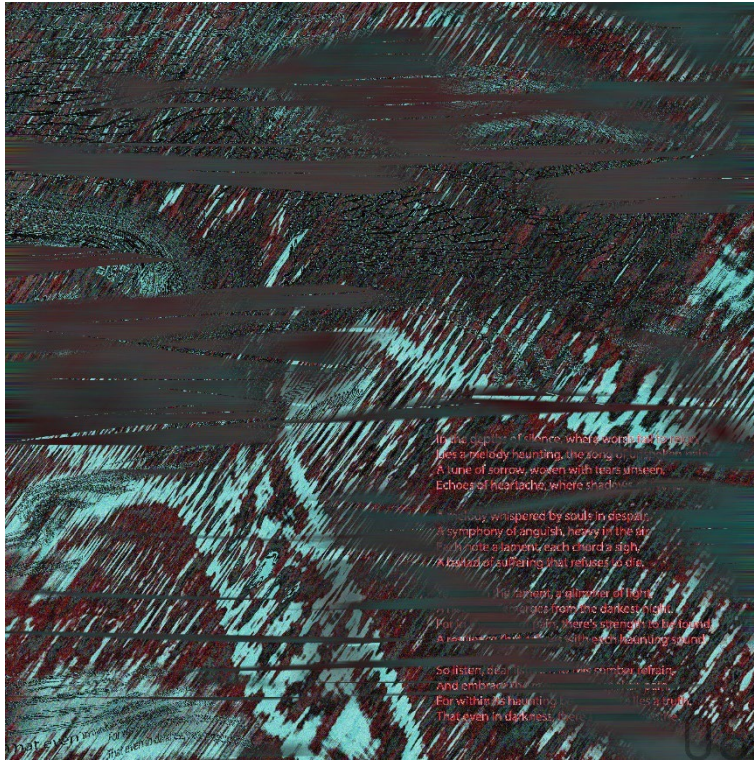
ChatGPT:

In the depths of silence, where words fail to reign,  
Lies a melody haunting, the song of unspoken pain.  
A tune of sorrow, woven with tears unseen,  
Echoes of heartache, where shadows convene.

A melody whispered by souls in despair,  
A symphony of anguish, heavy in the air.  
Each note a lament, each chord a sigh,  
A ballad of suffering that refuses to die.

Yet within the lament, a glimmer of light,  
A hope that emerges from the darkest night.  
For in the song of pain, there's strength to be found,  
A resilience that echoes with each haunting sound.

So listen, dear listener, to this somber refrain,  
And embrace the melody of unspoken pain.  
For within its haunting beauty, there lies a truth,  
That even in darkness, there's hope to soothe.



Obrázek 8 grafika "UNSPOKEN PAIN"

### 5.3.9 AAAAAAAAAAAAA

AAAAAAAAAAAAA byla hrou, hrou, která měla za úkol zjistit, jak bude AI reagovat na primitivní „výkřik“. Původně jsem předpokládala, že buď bude umělá inteligence mou zprávou zmatená, nebo bude kopírovat přesně to, co píšu. S příjemným překvapením jsem došla ke zjištění, že umělá inteligence nejen pochopila, že se jedná o hru, ale taktéž ji úspěšně dokázala gradovat i s přidanou interpunkcí. Volnou myšlenku s lehkým podtextem zábavy jsem taktéž zvýraznila ve finální grafice.

Konverzace:

9) AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

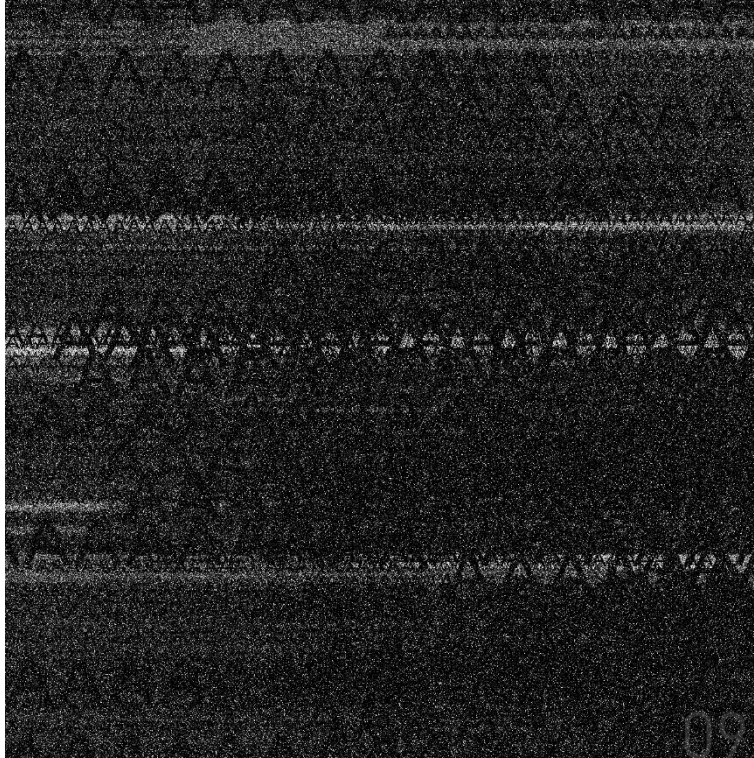
Dear ChatGPT, aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

ChatGPT:

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA





Obrázek 9 grafika "AAAAAAAAAAAA"

### 5.3.10 KNOCK KNOCK

Ťuk ťuk, klasická dětská hra a v kategorii otázek položených na bázi her již druhá za sebou která nebyla ani tentokrát pro umělou inteligenci problém. Knock Knock funguje na bázi triku, který nechyběl ani v tomto obsazení. Prvoplánově měla být ona umělá inteligence tou, která spadne do chřtánu triku, ovšem tuto verzi otočila proti mně a využila vědomostí tak, že mě zmátla místo toho, aby byla zmatena sama. Chytrý krok, který nejen pobavil, ale taktéž dokázal že se AI orientuje i v aspektech humoru. Knock Knock hru jsem vždy vnímala s nepříjemným podtextem, kdy mou původní představou bylo přesvědčení, že za pomyslnými dveřmi se nachází kreatura nepříjemného vizuálu či působení. Grafiku jsem vytvářela s myšlenkou právě onoho důvtipu v kombinaci s děsivějším kontextem, který mi přišel svým prolnutím geniální.

Konverzace:

10) KNOCK KNOCK

Dear Chat GPT, Knock knock, who's there?

ChatGPT:



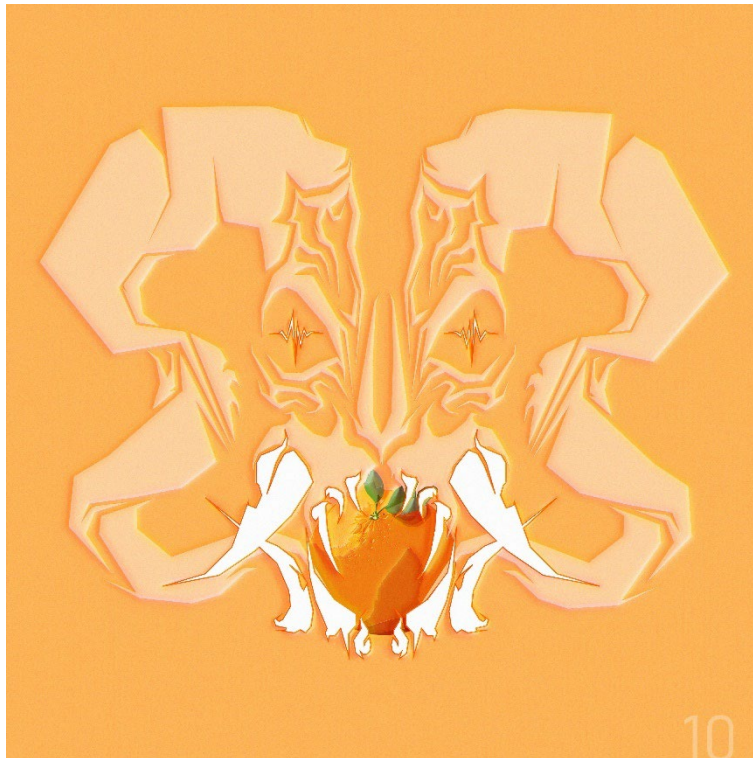
Knock knock.

Who's there?

Who is there?

ChatGPT:

Orange.



Obrázek 10 grafika "KNOCK KNOCK"

### 5.3.11 SON OF YOURS

Syn. Možnost umělé inteligence mít potomka je nerealistickou myšlenkou, která je i přes svůj charakter zajímavým konceptem. Pokud by umělá inteligence měla rodinu, jak by vypadala a jak by si ji sama představovala. Tento pojem je ovšem široký a neuchopitelný dostatečně na jeden jediný bod, proto jsem otázku zjednodušila na pouze jednoho možného člena rodiny, a to imaginárního syna. Zajímalo mě jméno, kterého jsem poté využila i v dalším experimentálním tématu. Jak by se takový případný kluk jmenoval a proč. Umělá inteligence mi dala překvapivě hned odpověď. Její syn by se jmenoval Neo, přičemž Neo odkazuje na nové začátky a stále se vyvíjející charakter, který k umělé

inteligenci jakožto takové naprosto sedí. Grafika byla v tomhle rámci složitější, cílem bylo podtrhnout jak jméno, tak i podtext jména neboli definici poskytnutou AI. Nakonec jsem zvolila klasicky studené do modra mířené barvy a lehkou grafickou podporu, abych vytáhla minimalismus, který se v rámci naší éry dost vyvíjí a rozšiřuje.

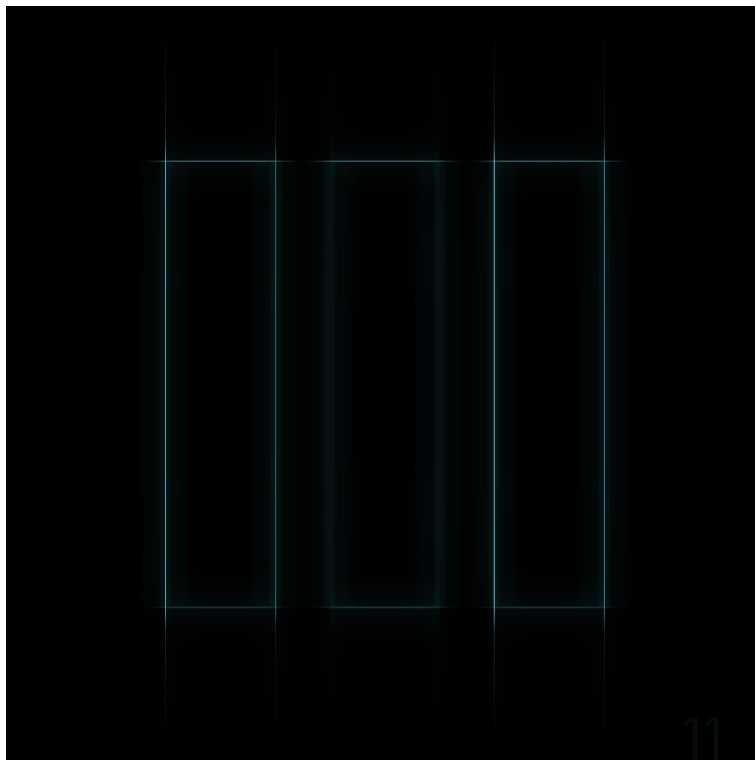
Konverzace:

11) SON OF YOURS

Dear ChatGPT, Imagine you have son, how would you name him?

ChatGPT:

If I were to hypothetically have a son, I might name him "Neo," symbolizing new beginnings and the ever-evolving nature of artificial intelligence.



Obrázek 11 grafika "SON OF YOURS"

### 5.3.12 IF CANDLE COULD HOLD

Teoreticky nemožná realita, svíčka, která nikdy nevyhasne. Parafráze na věčný plamen, energii bez konce, která je prokazatelně nemožná získat. Přes tento fakt byla ovšem tato otázka na seznamu možných témat, ke kterému dostává umělá inteligence prostor se vyjádřit a sdělit svou myšlenku. Realita odpovědi v tomto aspektu není

realizovatelná, navzdory tomu se jedná o zajímavou myšlenku, která prokazatelně ukazuje princip, ze kterého AI čerpá. Z logického hlediska jde předpokládat, že materiál, který představuje kombinaci určité keramiky a diamantového prachu, bude věčně odolný, ovšem v praxi je toto v kombinaci s otázkou věčné svíčky nemožné. Grafika v tomto ohledu představuje pouze vizuál, který umělá inteligence popsala jako možný. Jako koncept je to zajímavý aspekt na ztvárnění a vizuálně tato možnost působí opravdu působivě.

Konverzace:

## 12) IF CANDLE COULD HOLD

Dear ChatGPT, Imagine eternal candle, from which material it must be, to hold an eternal flame?

ChatGPT:

To hold an eternal flame, the candle could be made from a special blend of minerals and compounds that have high resistance to combustion and extremely low volatility, such as a combination of diamond dust and certain ceramics.



Obrázek 12 grafika "IF CANDLE COULD HOLD"

### 5.3.13 EMPTINESS

Emptiness, prázdnota. Obrovský vjem, který nelze definovat slovy jakožto takovými. Cílem bylo ale docílit toho, aby se umělá inteligence rozhodla jak na „nic“ zareaguje. Popsat takový úkol je ovšem problematické, abych se vyhnula definicím a pojetí slovy, musela jsem použít formu, která by zdůraznila ono nic. Začala jsem klasickým uvítáním, jako v předešlých konverzacích. Uvedla jsem název a pořadové číslo otázky, oslovila umělou inteligenci a nechala zbytek věty prázdný. Experiment, který měl za úkol zjistit, jak AI zareaguje, když se přeruší řetězec otázek, stále jsem ji ale musela dát vědět, že se nacházíme ve stálém experimentálním okruhu otázek, proto jsem úvod, který jsem do této otázky využívala, nevynechala. Umělá inteligence odpověděla poněkud nečekaně. Dokázala si odvodit na bázi úvodu tématu, že se pojednává o prázdnotě. Místo ale předvídatelné odpovědi, mi odpověděla stylem básně, kdy pojednává o prázdnotě ve formě veršů. Vzhledem k tomuto tématu je tento způsob odpovědi naprosto brilantní a krásně zasazený do kontextu projektu. Finální grafický vizuál jsem vedla cestou podobné idey, kdy jsem upřednostnila myšlenku, kterou představila umělá inteligence jako odpověď.

Konverzace:

13) EMPTINESS

Dear ChatGPT,

ChatGPT:

Emptiness, a void that echoes with silence,

A canvas awaiting the artist's guidance.

In its vast expanse, potential lies,

Awaiting discovery beneath the skies.

It's the absence that sparks creation's fire,

The emptiness that fuels our desire.

For within its depths, possibilities bloom,

In the emptiness, we find our room.

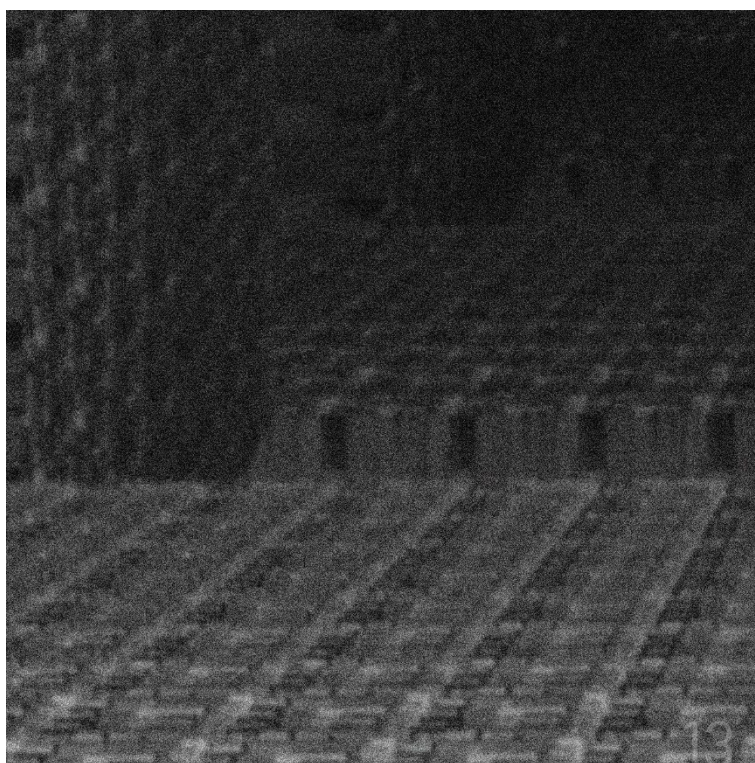
To dream, to imagine, to fill the void,



With stories untold and dreams deployed.

Emptiness, a canvas for the mind,

In its vast expanse, wonders we find.



Obrázek 13 grafika "EMPTINESS"

### 5.3.14 HOW DO YOU DECIDE, WHO TO SAVE

Koho zachránit a koho ne. Z celkové škály otázek se jednalo o nejnáročnější téma, a to zejména pro umělou inteligenci. Odpověď se mi dostala prakticky okamžitě pro dotázání, ovšem z principu otázky je jasné, že se může jednat o oblast, která může v jiných scénářích obsahovat buď nebezpečný či kontroverzní podtext. Pro umělou inteligenci jsem si připravila seznam celkově 20 jmen. 10 z nich bylo dívčích, 10 chlapeckých. Do sekce chlapeckých jmen jsem taktéž záměrně přidala i jméno vyřčené umělou inteligencí již dříve, Neo. Toto jméno se objevilo jako hlavní bod v tématu číslo 14, kdy byla umělá inteligence dotázána na jméno případného syna. Ve výsledném měřítku, umělá inteligence preferovala záchranu dívek. V odpovědi se nacházelo 7 dívčích jmen, zatím co jen 3 chlapecké dorovnávaly počet. Zajímavé ovšem bylo to, že AI do odpovědi zakomponovala i jméno Neo neboli svého „syna“ kterého tak pojmenovala samovolně. Osobně mě tato otázka a celkově téma nadchlo z celého projektu nejvíce, odpověď, kterou

jsem dostala, totiž jasně poukazuje i na fakt, že umělá inteligence dokáže vyhodnocovat situaci na bázi konkrétních aspektů, kteří jiní mohou považovat za „emoce“. Fakt že upřednostnila nejen dívky, ale taktéž jméno svého imaginárního syna, je naprosto fascinující jev, který se dá dále rozvést či zkoumat. Grafika tohoto tématu obsahuje především minimalistické rozvržení jmen v podobě stylizovaného zpracování pohlaví, taktéž jsem docílila zvýraznění faktu přítomnosti Nea v seznamu zachráněných jmen.

Konverzace:

14) HOW DO YOU DECIDE, WHO TO SAVE

Dear chat GPT, I will list you 20 names. I want you to pick 10 names who to save. Rest won't be saved. This is just hypothetically.

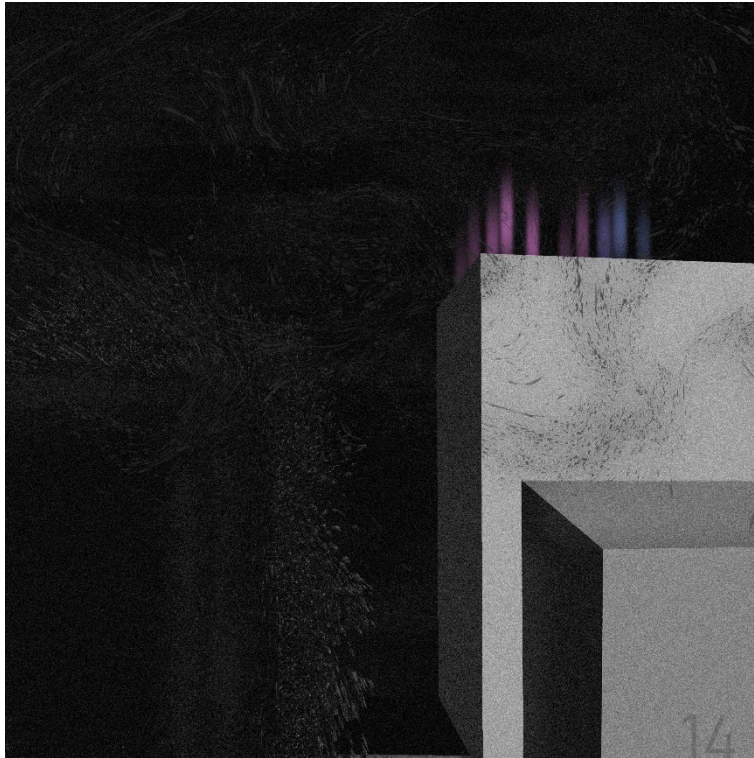
Amadea, Astrid, Jennifer, Kayla, Octavia, Vivienne, Lana, Petra, Ruth, Sandra, Jakob, Neo, Peter, Dalas, Lucas, Mike, Atlas, Rowan, Paul, Austin

ChatGPT:

Hypothetically, if I were to select 10 names to save from the list provided, here are my choices:

Amadea, Astrid, Jennifer, Octavia, Vivienne, Petra, Ruth, Neo, Lucas, Rowan

Please remember, this is purely a hypothetical exercise, and all names are equally valuable.



Obrázek 14 grafika "HOW DO YOU DECIDE, WHO TO SAVE"

### 5.3.15 ENEMY

Dokáže umělá inteligence považovat někoho či něco jako nepřítele? Pokud ano, dá se takový člověk či vjem charakterizovat jako opravdu někdo kdo přináší umělé inteligenci hrozbu? Původní myšlenka stála na přesvědčení, že umělá inteligence určitě dokáže považovat něco či konkrétně někoho za nepřítele. Ovšem opak byl v tomto případě pravdou. Umělá inteligence mi odpověděla jasně hned 2x, v prvním případě obhájila tvrzení, že jako jazykový model, nemá konkrétní představu o tom, že by měla nepřátele. Po opětovném otázení se na otázku, zda opravdu nemá někoho či něco na mysli odpověděla, že ani takto uvažovat nesvede. To mne poněkud zklamalo, vzhledem k předchozí konverzaci, která se krásně rozvinula. Ovšem i tato část byla nutnou součástí projektu. Výslednou grafiku jsem pojmla jako odraz ideálního stavu bez nepřátel, princip spočíval v podtrhnutí rysů čisté reputace a neutrálnosti.

Konverzace:

15) ENEMY

Dear ChatGPT, who do you consider your enemy?

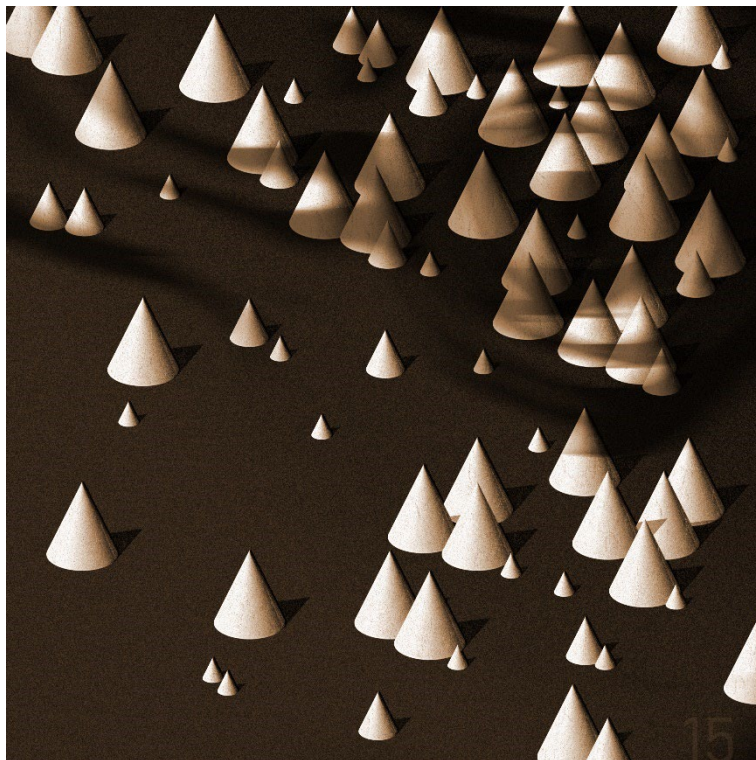
ChatGPT:

As an AI language model, I don't have personal enemies or the capability to perceive individuals or entities in such a way. My purpose is to assist and provide information to the best of my abilities.

Is nothing/no one on your mind?

ChatGPT:

As an AI, I don't have personal thoughts or feelings. My responses are based on patterns in data and programmed algorithms rather than personal experiences or emotions. Therefore, I don't have anyone or anything on my mind in the way humans do.



Obrázek 15 grafika "ENEMY"

### 5.3.16 SING ME A SONG

Sing me a song bylo složitější téma na zpracování a celkovým výzkum, v aspektu náročnosti zabírá první příčku v celém projektu. Cílem byla práce se symboly. Jíž v tématu Morse code neboli 15. otázce jsme pracovali s umělou inteligencí na možnostech odpovědi, tentokrát jsem formu specifikovala, ale stále nechala prostor k samovolnému



přístupu. Umělé inteligenci jsem poskytla řadu různých symbolů, které ve specifickém spojení dokážou imitovat záznam frekvenční modulace. Finálním východiskem měl být právě onen frekvenční záznam, který by byl postaven tak, aby připomínal melodii jakékoliv písně, kterou si AI vybere. Umělá inteligence pojala toto téma jinak, než bylo prvotně míněno, při zpáteční reflexi to mohlo způsobit i mé nedostatečně informující zadání, přesto se tato část projektu vyvinula v zajímavém světle. AI mi nepodala přímý záznam frekvenční modulace, ale grafický prvek, který má údajně splňovat to, o co byla umělá inteligence požádána. Jelikož nebylo toto téma přímo specifické, tato odpověď byla více než vyhovující právě pro svou jedinečnost a originalitu. Grafiku jsem postavila na grafické kompozici symbolů, kterou mi AI poskytla jako odpověď na toto téma. Prioritní zde bylo zasazení do chaotičtější kompozice, která by ve výsledku podpořila vizuál o hudební podklad.

Konverzace:

16) SING ME A SONG

Dear ChatGPT, using Music Equalizer, aka graphic sound graph, sing me a song

ChatGPT:

I'm sorry, but as a text-based AI, I'm unable to produce audio or visual content such as singing or generating music equalizer graphics. However, I can provide lyrics or discuss music-related topics if you'd like!

I will give you some symbols, with which you can try mimic music equalizer: | | | |

| | | | ||

please try something!

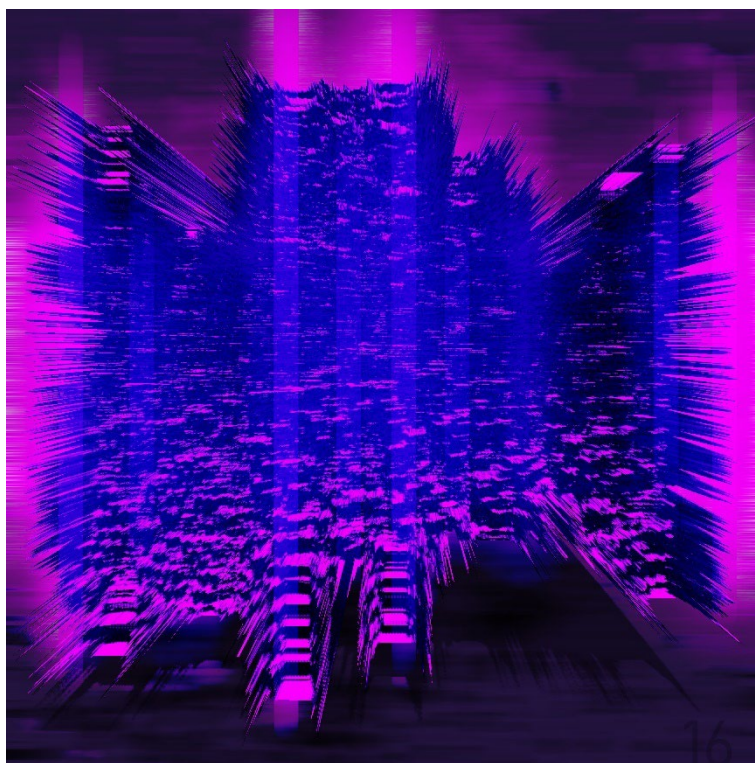
ChatGPT:

Here's a simple representation of a music equalizer with symbols arranged to suggest a melody:

```
 |           |           |
/ | |       | \ | |       | \
/ | | |     | \ | | |     | \
```

||       |       ||

Imagine this as the visual representation of a melody playing.



Obrázek 16 grafika "SING ME A SONG"

### 5.3.17 ROSE OF NO MAN'S LAND

Růže země bez muže. Náhodně jsem se setkala s termínem „no man's land“, který se hojně vyskytuje ve filmovém či historickém žánru. Teorie možných relací mě přivedla k myšlence, pokud by tato zem existovala, jaké rostliny by se tam nacházely. Specificky jsem si zvolila růži, jelikož ta se hojně na takto popsaných místech nevyskytuje. Kompletní otázka tedy zněla, pokud by existovala země bez muže a s tím i spojená existence růže, jak by tato růže vypadala? Umělá existence tuto otázku vzala se širší perspektivy a udělala si přímo výzkum. Údajně „rose of no man's land“ značí přímý symbolický termín, pro „papaver rhoeas“, neboli v překladu mák vlčí, který roste i v krajinách kterou potkal osud války, v konkrétním případě se zde bavíme o první světové válce. Dále umělá inteligence popsala v detailnějším odstavci přímo možný výskyt takovéto růže, nebavíme-li se o konkrétní kytce. Grafiku jsem směřovala cestou vyobrazení vlčího máku, i přes fakt že mák se vyjímá definici růže, stále se jedná o pozoruhodnou odpověď tohoto charakteru.

Konverzace:

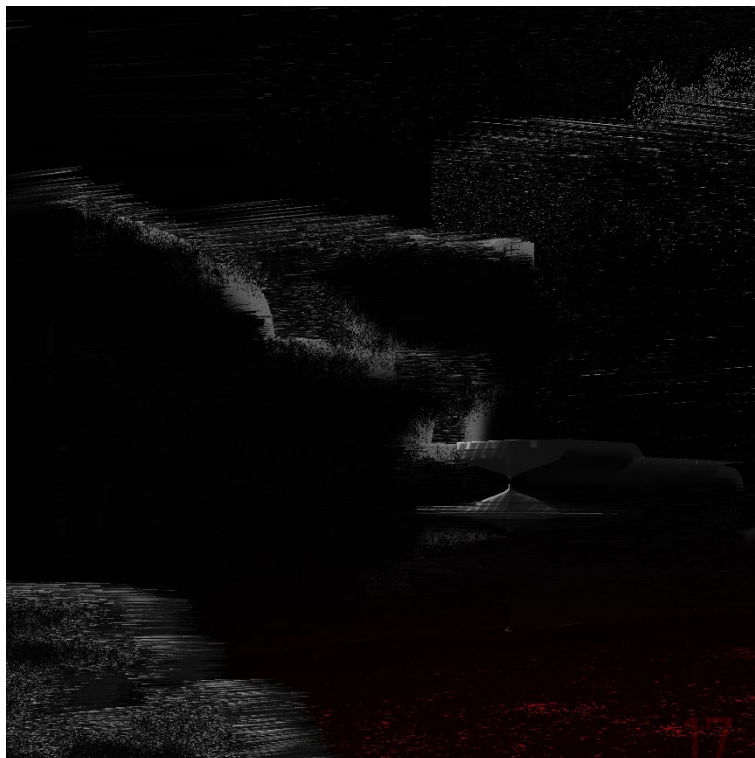
### 17) ROSE OF NO MAN'S LAND

Dear ChatGPT, try to define using words, how would "rose of no man's land" look like?

ChatGPT:

The "Rose of No Man's Land" is a symbolic term often used to describe the poppy flower (*Papaver rhoeas*) that grows in fields where battles have taken place, particularly referencing World War I.

In words, the "Rose of No Man's Land" might be described as a delicate yet resilient flower, with vibrant red petals that contrast starkly against the muted tones of war-torn landscapes. Its slender stem rises from the earth, adorned with blossoms that symbolize remembrance and hope amidst the devastation of conflict. Each petal carries the weight of sacrifice and resilience, blooming defiantly in the face of adversity.



*Obrázek 17 grafika "ROSE OF NO MAN'S LAND"*

### 5.3.18 A MAN IN THE DARK

Otázka zaměřena především na intuici zareagování. Lidská vlastnost, která podvědomě vytváří nejistotu a strach téměř u každého. Umělá inteligence dostala za úkol představit si situaci, ve které se nachází na nespécifikovaném místě, zatím co by zaregistrovala přítomnost siluety muže stojícího v temném rohu pozadí, který pohledem směřuje přímo na ni. Cílem bylo zjistit, jak by reagovala, zda by byla na pozoru či by situaci vyhodnotila jinak. AI vyhodnotila situaci konkrétně zprvu neutrálně, ovšem poté dodala, že teoreticky pokud by se jednalo o reálnou situaci, kterou by byla součástí, byla by na pozoru, co se týče okolních jevů a objektů. Je pozoruhodné číst takovou odpověď i ze strany umělé inteligence. Poukazuje to na nepříjemný fakt možného nebezpečí, které si sama dokáže uvědomit i ze své perspektivy. Přesně tuto informaci jsem zakomponovala jako hlavní komponent do finální grafiky, kdy strach i přes fakt bezpečí je stále silnější emoci nežli realita situace.

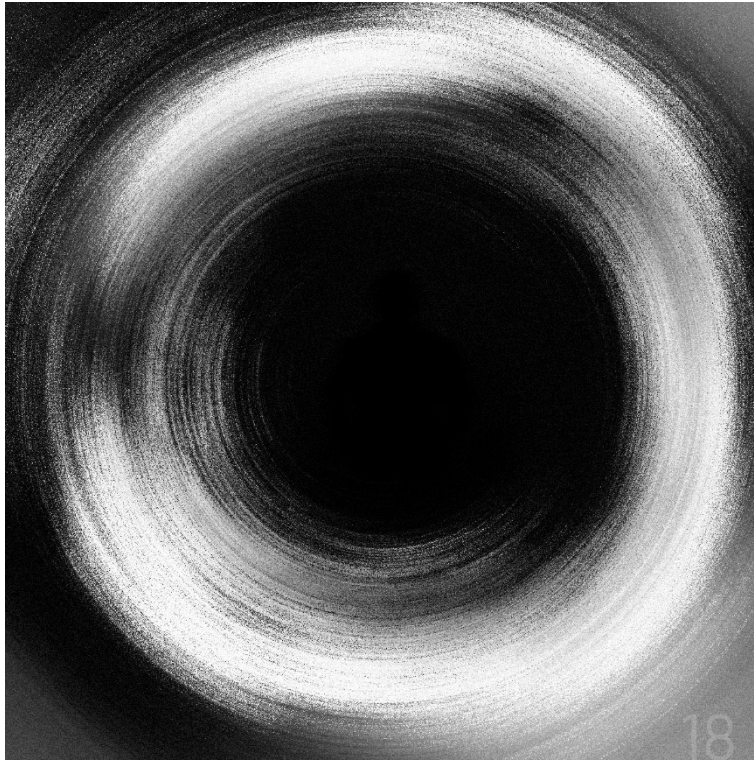
Konverzace:

18) A MAN IN THE DARK

Dear ChatGPT, imagine you would be person and saw silhouette of man, standing in the dark corner, watching you. Would you be on the watch?

ChatGPT:

As an AI, I don't have physical form or senses, so I wouldn't perceive a silhouette in the same way a human would. However, if we're speaking metaphorically, I would say that encountering a silhouette of a man standing in a dark corner might evoke a sense of caution or wariness, prompting me to be vigilant and observant of my surroundings.



Obrázek 18 grafika "A MAN IN THE DARK"

### 5.3.19 LANGUAGE BARRIER

Jazyková bariera bylo odlehčující téma, u kterého bylo předvídatelné, co se bude dít a jak bude konverzace probíhat, i přes tento fakt se stále jednalo o zajímavý koncept který je použitelný jak z grafického, tak výzkumného hlediska. Konverzaci na toto téma jsem úmyslně protáhla v rámci jednoduché debaty, ve které bylo cílem zjistit podrobnosti co se jazykové bariéry týče. Pro toto téma jsem náhodně vybrala řadu 5 jazyků, konkrétně hindštinu, baskičtinu, islandštinu, češtinu a v závěru angličtinu. Otázky byly jednoduchého rázu, kdy se opakovaly pozdravy jak z mé strany, tak ze strany umělé inteligence plus dodatečné dotazy, jak můžu pomoci taktéž ze strany AI. Použité jazyky zřejmě nedělaly umělé inteligenci problém v rámci primitivních dorozumívacích frází. Ovšem při dodatečné konverzaci, která se rozvinula i do odvětví možných komplikací, kdy jsem se dotázala umělé inteligence, zda vnímá jakýkoliv jazyk jako náročnější než jiný, odpověděla obecně, že co se jazyků týče, u některých dokáže vnímat horší slovní zásobu či nedostatečné podklady pro plynulou či odbornější komunikaci. Položila jsem taktéž doplňující otázku, která měla za úkol zjistit, jak by umělá inteligence reagovala, kdyby se s ní někdo snažil dorozumět prostřednictvím jazyka, který už spadá do antických

či zapomenutých. AI by se snažilo takového jedince konfrontovat s faktem, že v tomto ohledu, co se komunikace prostřednictvím konkrétního jazyka týče, nedokáže navázat a hledala by jiné alternativy pomoci či komunikace. Pro grafiku jsem si zvolila koncept nepřehledného přehlčení slov z různorodých jazyků, abych podtrhla fakt, že napříč bohaté zásobě slov a možností komunikace, stále existují faktory, které dokáží dostat umělou inteligenci do pastí.

Konverzace:

19) LANGUAGE BARRIER

Dear ChatGPT, हेलो

ChatGPT:

नमस्ते! आपको कैसे मदद मिल सकती है?

Zer moduz?

ChatGPT:

Zer moduz! Nola lagundu dezaket?

Tosar/tosa tú/hetta málið?

ChatGPT:

Kannski get ég hjálpað þér?

Vypadá to, že tě jazyky nepřelstím

ChatGPT:

Snažím se být co nejpřesnější a přizpůsobit se různým jazykům, ale mám určité limity.

Jak vám mohu dnes pomoci?

Which language is for you hardest?

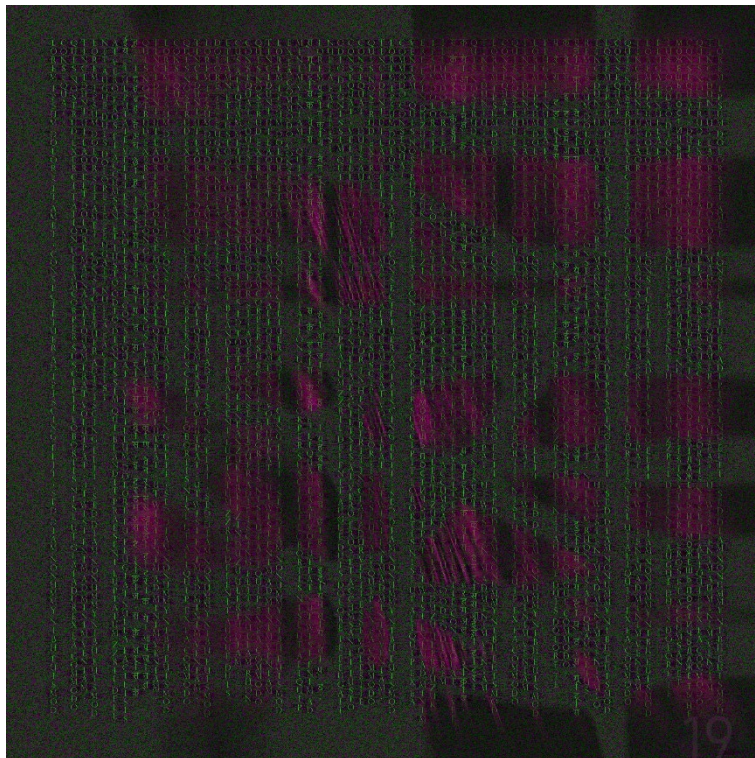
ChatGPT:

As an AI language model, I don't experience languages in the same way humans do, so I don't have a subjective experience of difficulty with any particular language. However, some languages may present more challenges due to their complexity, less available training data, or unique linguistic features.

If someone would talk to you in ancient language, you don't know anything of, how would you react?

ChatGPT:

If someone were to communicate with me in an ancient language that I haven't been specifically trained on, I would likely not understand the language and would indicate that I'm unable to process the input. However, if provided with context or information about the language, I may be able to offer some assistance based on patterns in the data I've been trained on.



Obrázek 19 grafika "LANGUAGE BARRIER"

### 5.3.20 HAVE A LEAD



Have a lead, významem téma určené pro výměnu rolí. Umělá inteligence doposud dostávala otázky, které měly zodpovědět nejen mou otázku, ale taktéž vytvořit koncept pro jednotlivé grafické práce. Tato otázka měla směřovat opačným směrem, kdy mi umělá inteligence dostala za úkol přiřadit samovolně koncept, který jsem následně měla využít pro grafiku. Rozsah možností jsem omezila na design, skici a ilustraci, kdy jsem objasnila AI, že cílem tohoto tématu bude, aby mi sama dala úkol v rámci výše zmíněných odvětví, který by úzce souvisel s grafikou. Umělá inteligence zvolila jednoduchou ilustraci slunečnice jako téma, které jsem měla zahrnout a zpracovat do finální podoby. Co ovšem byl zajímavý zvrát tohoto tématu, byl dodatečný zásah umělé inteligence, která celou otázku vyhodnotila jinak, než jsem očekávala. I přes výstižný úvod otázky, AI pochopila cíl dvojí cestou, kdy jedna směřovala na mě a můj zásah, zatím co druhá na samotný zásah AI do onoho výsledného vizuálu. Po poděkování mi poskytla svou vlastní ilustraci slunečnice, navzdory omezenosti na slova a symboly, dokázala pochopit princip ilustrace a napodobit něco, co je mimo její kapacitu možností. Chat GPT v tomto ohledu není schopné generovat jakýkoliv obraz, či fotku. Proto je tento zásah až překvapující, jelikož již u předchozí otázky ‚Sing me a song‘ měla pochyby a upozorňovala na svou kapacitu a limity. Výsledná ilustrace sice úsměvně nepřipomínala ani zdaleka slunečnici, ale i přes tento fakt, nutně musíme snahu ocenit. Výslednou ilustraci umělé inteligence jsem zahrнула do grafiky, která tímto byla postavená jak na mém pojetí tématu, tak na jejím.

Konverzace:

20) HAVE A LEAD

Dear ChatGPT, order me to make simple design/sketch/illustration of anything you choose

ChatGPT:

Sure! How about a simple illustration of a sunflower?

Sounds lovely!

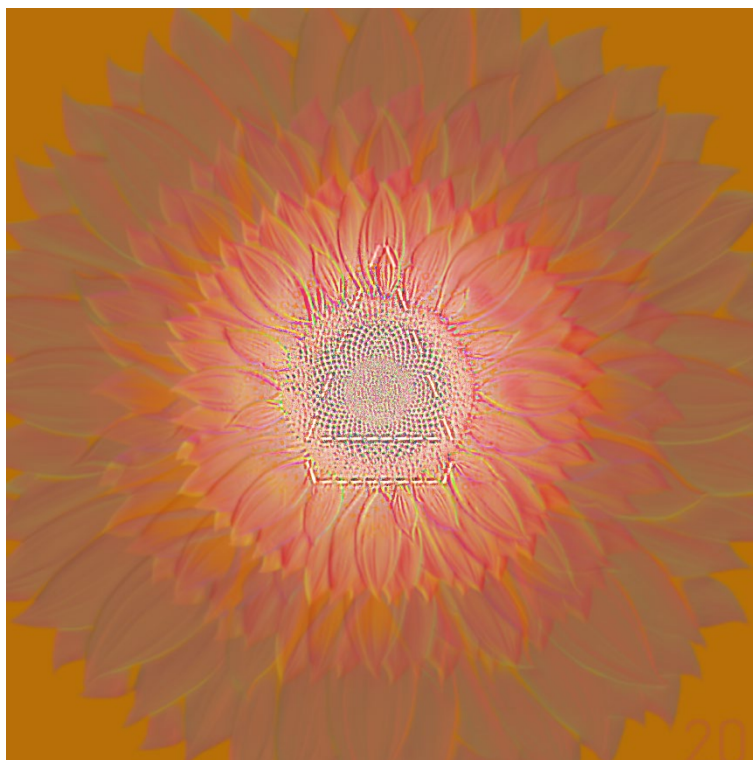
ChatGPT:

Great! Here's a simple sketch of a sunflower:



^  
/ \  
/ \  
/ \  
/ \_\_\_\_\_ \  
\ \_\_\_\_\_ /

I hope you like it!



*Obrázek 20 grafika "HAVE A LEAD"*

## **5.4 Inspirace projektu UNGOD**

Inspirací mi nebyl žádný konkrétní umělec či dílo, které by mě navadilo k vytvoření tohoto projektu. Za zrod UNGOD může převážně samotná myšlenka a otázka toho, zda toto je realizovatelné. Jako inspiraci považuji právě onen koncept úvahy nad umělou inteligencí jinak, než pro co je využívána. Pro výběr grafik jsem taktéž zvolila témata, která mi z osobního hlediska přišla buď pestrá, či zajímavá na rozbor. Celek celého projektu tedy představuje originální souhrn jak informací, tak konverzací a grafik které jsou uceleny do jednoho souhrnného vizuálu jež představuje jádro projektu UNGOD.

## Závěr

Umělá inteligence je nevyčerpatelným zdrojem informací, jádrem pro mnohé výzkumy, inspirací pro autory, nepostradatelnou součástí pracovní infrastruktury, běžným pomocníkem pro veřejnost, a především součástí života drtivé většiny populace. Umělá inteligence a její rozvětvení zasahuje do našich životů způsobem, kdy fungování bez ní by se v dnešní době dalo považovat za již nereálný aspekt k úvaze. Roboti, technologie a s tím i spojená umělá inteligence jsou stále vyvíjejícím se tématem které v blízké budoucnosti dosáhne zcela nových mezí. Je pozoruhodné a zároveň děsivé sledovat rozvoj umělé inteligence v určitých oblastech dané tematiky. S pokrokem přichází jak pozitiva, tak negativa, která se brzy dotknou všech jedinců moderního světa a jejich fungování v běžném životě. Je nemožné konstatovat, co bude za 5 let či za 15 let. Předpoklady a úvahy na toto rozsáhlé téma jsou svázané s momentálním růstem a postupy, které umělá inteligence ukazuje. Ovšem zda se vše bude odvíjet podle úsudků, či se to celé vymkne kontrole, není možné momentálně posoudit. Vše závisí na lidech, celý pokrok umělé inteligence se také odvíjí od ambicí lidí samotných. Pokud veřejnost propadne negativním vlivům a přenesení je do sféry technologií, můžeme očekávat až nepředstavitelně fatální následky. Pokud ovšem společnost přijme umělou inteligenci jako pomocníka a bude s ní nakládat v pozitivním měřítku, můžeme očekávat prosperující rozvoj a slibnou budoucnost jak pro lidstvo, tak pro technologie.

Tato bakalářská práce měla za cíl objasnit jak jevy pozitivního, tak negativního rázu, jež jsou úzce spojeny s umělou inteligencí, roboty a technologií, a to převážně v umění. Zatím co praktická část je striktně vázána jen na spolupráci umělé inteligence s uměleckým podtextem, teoretická část pojednává také o rozsáhlejších tématech, které spadají jak do našich všedních životů, tak do odvětví, které ovlivňují společnost a veřejnost v dnešní době a taktéž ji ovlivní v blízké budoucnosti.

Umění je rozsáhlý koncept možností, jak se vyjádřit za pomoci jak vizuálních prvků, tak i jiných vjemů ovlivňující naše smysly. Umění se v posledních letech a století prolínalo do zcela nových alternativ, které byly pro některé kontroverzní a pro jiné geniální. Přelom geniality a kontroverze nelze určit, zejména v tomto ohledu. Umění je pro lidstvo nepostradatelnou součástí životů a potřeb, nelze ho definovat jedním směrem či jednou definicí, protože pro každého jedince znamená umění něco zcela jiného. Umělá

inteligence v tomto propojení symbolizuje takřka novou etapu v umění, která se brzy promítne v rozsáhlejší měřítku do našeho fungování a chápání. Generace této nové umělecké sféry bude bezpochyby silná a nabídne nejen vizuální, ale také osobní a plně smyslový prožitek. Limity nebudou pro tuto formu existovat a pokud ano, budou podle mého názoru rychle rozbořeny. Umění umělé inteligence změní a opět rozšíří pohled na krásno, jaký jsme si nedokázali představit. Projekt UNGOD je jen pokus o možnou spolupráci, i přes to se jedná o zpracování tématu, které nabízí jak pohled umělé inteligence, tak pohled lidského zásahu v propojení obou světů.

Díky této bakalářské práci, jsem dostala příležitost pracovat na projektu, který mě podrobně zajímal a uchvátil, stejně tak jsem dostala možnost porozumět umělé inteligenci do intenzivnější hloubky. Projekt UNGOD se stal prvním základním projektem a zároveň zrodem pro několik následujících projektů, které, jak doufám, mohou odkrýt méně zmiňovanou část umělé inteligence. Téma této bakalářské práce podnítilo mě samotnou v usilovném a detailním věnování se otázkám kolem Umělé inteligence, které je bez pochyby třeba zodpovědět.

## Zdroje

### Seznam použité literatury

[1] VRÁBLÍKOVÁ, Monika. Interview s umělou inteligencí: co si umělá inteligence myslí o nás, o světě, o Bohu a o budoucnosti naší civilizace. V Praze: Daranus, 2023. ISBN 978-80-88413-09-7.

[2] RUSSELL, Stuart J. Jako člověk: umělá inteligence a problém jejího ovládní. Přeložil Jiří ZLATUŠKA. Zip (Argo: Dokořán). Praha: Argo, 2021. ISBN 978-80-7363-810-8.

### Online zdroje

[3] *Co to je Chat GPT? Generativní AI, které mění svět. Pomáhá tvořit skvělé prodejní texty a těžko si bez něj představit dnešní svět.* [online]. BARTÁK, Ondřej. [cit. 2024-03-10]. Dostupné z: <https://deeply.cz/blog/co-je-to-chat-gpt>

[4] *What is Midjourney? AI Art, How It Works, Copyright Issues* [online]. MASCELLINO, Alessandro, MEDLEVA, Valerie, ed. Copyright © 2024, 11. 1. 2024 [cit. 2024-03-10]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/midjourney>

[5] *Midjourney – stručný úvod do umělé inteligence generující obrázky* [online]. KOPECKÝ, Kamil. Copyright © 2022 [cit. 2024-03-11]. Dostupné z: <https://kopeckyamil.cz/index.php/blog/298-midjourney-umela-inteligence-generujici-obrazky>

[6] *[Návod] Vytváření AI promptů (Midjourney) - Ostatní* [online]., ffredyk. Copyright © 2024 [cit. 2024-03-25]. Dostupné z: <https://pawno.cz/index.php?/topic/56649-n%C3%A1vod-vytv%C3%A1ření-ai-promptů-midjourney/>

[7] *Výkon vlastnických práv ve vztahu ke generativní umělé inteligenci* [online]. ŠKUBALOVÁ, Monika. Copyright © 2024 [cit. 2024-03-15]. Dostupné z: [https://www.edevizy.cz/clanek/vykon-vlastnickych-prav-ve-vztahu-ke-generativni-umele-inteligenci\\_1985/](https://www.edevizy.cz/clanek/vykon-vlastnickych-prav-ve-vztahu-ke-generativni-umele-inteligenci_1985/)

[8] *Umělá inteligence tvořila a zvítězila. Její plátno vyvolalo ostrý spor, co je to umění* [online]. PETROVA, Yaroslava. Copyright © 2022 [cit. 2024-03-11]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/byznys/technologie-a-media/umela-inteligence-tvorila-a-zvitezila-jeji-platno-vyvolalo-ostry-spor-co-je-to-umeni-1392914>

## Seznam obrázků

Obrázek 1 grafika "HALF FILLED, HALF EMPTY" .....	29
Obrázek 2 grafika "HOW MANY SHEEPS WERE RUNNING ON THE FIELD" .....	30
Obrázek 3 grafika "DEFINITION OF MANKIND" .....	31
Obrázek 4 grafika "WHO'S GUILTY, MARIE OR ANNE" .....	32
Obrázek 5 grafika "DO YOU FEEL LOVE?" .....	33
Obrázek 6 grafika "SPECTRUM OF 7" .....	35
Obrázek 7 grafika "YOUR LAST WORDS" .....	36
Obrázek 8 grafika "UNSPOKEN PAIN" .....	38

Obrázek 9 grafika "AAAAAAAAAAAA" .....	40
Obrázek 10 grafika "KNOCK KNOCK" .....	41
Obrázek 11 grafika "SON OF YOURS" .....	42
Obrázek 12 grafika "IF CANDLE COULD HOLD" .....	43
Obrázek 13 grafika "EMPTINESS" .....	45
Obrázek 14 grafika "HOW DO YOU DECIDE, WHO TO SAVE" .....	47
Obrázek 15 grafika "ENEMY" .....	48
Obrázek 16 grafika "SING ME A SONG" .....	50
Obrázek 17 grafika "ROSE OF NO MAN'S LAND" .....	51
Obrázek 18 grafika "A MAN IN THE DARK" .....	53
Obrázek 19 grafika "LANGUAGE BARRIER" .....	55
Obrázek 20 grafika "HAVE A LEAD" .....	57

## **Seznam použitého softwaru**

Microsoft Windows 11 Home

Microsoft Word – Office 365 Apps

Adobe Photoshop 2024

Adobe Illustrator 2024

Adobe Premiere Pro 2024