

Plagiat w dobie sztucznej inteligencji

MAREK HENDRYKOWSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ABSTRACT. Hendrykowski Marek, *Plagiat w dobie sztucznej inteligencji* [Plagiarism in the Age of Artificial Intelligence]. "Images" vol. XXXVII, no. 46. Poznań 2024. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 405–414. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2024.37.46.24>

This essay is devoted to theoretical reflections on the practice of using text-generating artificial intelligence programs for plagiarism. The author puts forward the thesis that network tools and advanced AI programs are not the "culprits": the real perpetrator of plagiarism always turns out to be the person who used them for this purpose.

KEYWORDS: Internet, artificial intelligence, message, authorship, plagiarism, science, art, culture, creation, reproduction

Ewolucja plagiatorstwa

Podrabianie autorów, plagiatorskie kradzieże cudzych dokonań naukowych, utworów literackich czy artystycznych, pirackie wydania znanych dzieł... Wszystko to niekiedy jeszcze się zdarza, lecz z dzisiejszej perspektywy wydaje się należeć raczej do procederów minionych.

Plagiat i plagiatorstwo ewoluują w miarę, jak zmieniają się kultura, cywilizacja i ludzki umysł. W dobie obecnej zdajemy sobie z tego sprawę bardziej niż kiedykolwiek w przeszłości. Dzisiejsze procedery plagiowania w dość niewielkim stopniu przypominają dawne czasy. Plagiat w wersji, by tak rzec, „klasycznej” nie zniknął, owszem przetrwał i nadal istnieje, ale zdarza się dziś sporadycznie. Natomiast w obiegu publicznym kursują aktualnie niezliczone wytwory plagiatorskie, których wyprodukowanie stało się możliwe tylko przy użyciu nowych i najnowszych technologii.

Za sprawą dynamiki współczesnego postępu technologicznego w grę wchodzi rodzaj nieustającego sprzężenia zwrotnego. Wymyślamy i produkujemy coraz bardziej zaawansowane modele generatywne oraz tekstotwórcze ekstensje, które otwierają nowe sposoby i metody działania. Te z kolei prowadzą do kolejnych jeszcze bardziej zaawansowanych wynalazków i wymyślnych urządzeń, które... itd.

Andy Warhol, sprawca niedysiejszej rewolucji w dziedzinie malarstwa i sztuk graficznych, skonfrontowany z dzisiejszymi możliwościami techniki reprodukcji obrazów z pewnością zrezygnowałby z użycia od wieków znanej i wykorzystywanej przez niego techniki sitodruku, przenosząc swoje zainteresowanie na cyfrowe techniki i metody powielania.

Wątpliwe zresztą, czy sama sygnatura tego twórcy – skądinąd ceniona – wystarczyłaby, aby jego hipotetycznie stworzone w nowej erze obrazy wystawione dziś na aukcję osiągnęły równie astronomiczne ceny, jak dawne. Wolno natomiast przypuszczać, iż beniaminek popkultury lat sześćdziesiątych zapewne sięgnąłby dzisiaj po aplikację spod znaku AI o nazwie Midjourney, oferującą możliwość generowania plików graficznych, dla których punktem wyjścia są pomysły zadawane przez użytkowników.

Powołanie się na fenomen twórczości plastycznej Warhola nie jest przypadkowe. To już nie są dawne ready made Duchampa, przemieniające przedmiot codziennego użytku w obiekt artystyczny. Dekady później praktyka twórcza amerykańskiego artysty zmieniła sporo, gdy mowa o tradycyjnych kryteriach oryginalności i autorskości. Puszka zupy Campbell uwidoczniła na obrazie w funkcji pełnoprawnego dzieła okazała się puszką Pandory, otwierając

odmienne niż dotąd seryjno-przemysłowe podejście do wyznaczników sztuki.

W kwestii refleksji nad plagiatem wydaje się, że po raz kolejny w dziejach kultury mamy obecnie do czynienia z syndromem okresu przejściowego.

Z jednej strony – to, co niepowtarzalne, unikatowe, oryginalne, jedyne w swoim rodzaju, sygnowane przez uznanych artystów nie tylko posiada nadal wartość, ale wciąż na niej zyskuje. Z drugiej – w różnych dziedzinach da się zauważyć zbiorowe zobojętnienie wobec mnożących się przypadków dokonywania plagiatu. Zobojętnienie owo można zasadnie uznać za jeden z charakterystycznych symptomów współczesnej kultury.

Trudno się zresztą dziwić przejawom tej obojętności, skoro niezliczone, masowo produkowane wytwory konsumpcyjne będące ewidentnie plagiatami – *sui generis* klonami z przetransponowanych za pomocą nowego medium cudzych twórczych dokonań – uległy psychospołecznemu uzwykleniu, przepelniając zunifikowaną przemysłową codzienność, w której wszyscy wspólnie egzystujemy.

Sieć dostarcza nam niezliczonych radości i poznawczych satysfakcji, ale też szeregu zagrożeń. Niektóre dotyczą nas indywidualnie, inne mają rozległy zasięg zbiorowy. Należy do nich między innymi kryzys wartości tradycyjnemu utożsamianych z autorstwem.

Cóż z tego, powie ktoś, że czerpiemy pełnymi garściami z cudzego dorobku? Co w tym złego? To przecież wspólne dziedzictwo ludzkości. Ważne, że od teraz powszechnie dostępne – osiągalne dosłownie na wyciągnięcie ręki.

Powszechna dostępność indywidualnego akcesu do zasobów Sieci sprawiła, iż w poczuciu większości użytkowników jej zawartość ucho-

dzi za dobro wspólne należące do wszystkich, czyli w praktyce do nikogo. Do przeświadczenia tego dochodzi coś jeszcze, a mianowicie wspomniana przed momentem postępująca erozja poczucia wagi i znaczenia różnych odmian autorstwa.

Jednym z dalekosiężnych skutków upowszechnienia Internetu stało się wszechobecnie panujące domniemanie bezautorskości umieszczanych w nim i pobieranych z niego przekazów werbalnych, muzycznych, ikonicznych, audio-wizualnych etc. Trafiając do Sieci, stają się one niejako dobrem pospólnym i niczym, które zdaje się nie mieć autora i – jako obiekt tekstowy będący pierwotnie czymś utworem powszechnie dostępny oraz dowolnie wykorzystywany – funkcjonuje poza prawem. Rzecz można, że z tego powodu dostępne już dzisiaj modele generatywne spod znaku AI (ChatGPT, Gemini, SORA, generatory grafik etc.) ośmieliły plagiatorów w stopniu dotychczas nieznanym.

Nie każde naśladownictwo

Nie każde naśladownictwo bywa automatycznie plagiatem. Usankcjonowaną – zarówno kulturowo, jak i pod względem prawnym – formą przejęcia utworu pozostają przecież: przywołanie (cytat), tłumaczenie, kopia oraz reprodukcja. Pod warunkiem że wykonane zostały z poszanowaniem praw przysługujących właścicielowi, z należnym wobec nich respektem, nie nazwiemy tych form plagiatem.

Uprawnionym przejęciem cudzego utworu, stylu, metody twórczej – nie wymagającym żadnej zgody i w pełni dopuszczalnym w kulturze – są również pastisz, parodia i trawestacja[1]. W ich przypadku mamy do czynienia z zaanektowaniem i wykorzystaniem takich czy innych wyróżniających cech cudzego utworu, ale nie z plagiatem.

W odróżnieniu od pastiszu, parodii i trawestacji, plagiat we właściwym sensie owego bezprawnego działania jest przestępstwem i ekscesem kulturowym, które można by określić mianem abordażu czy też wrogiego przejęcia[2].

[1] Zob. J. Ziomek, *Parodia jako problem retoryki*, [w:] idem, *Powinowactwa literatury. Studia i szkice*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1980, s. 355–390.

[2] „Plagiat – pisze Marek Zaleski – stanowi wrogie przejęcie cudzej własności, pogwałcenie obowiązujących norm” (M. Zaleski, *Plagiat jako przechwycenie*, *Teksty Drugie* 2023, nr 4, s. 35).

Plagiator to ktoś, kto okrada autora z symbolicznej i materialnej własności, wyzuwa go z przysługujących mu praw. Sam zaś plagiat, którego się dopuścił, *de facto* szkodzi autentycznemu rozwojowi kultury. Oznacza bowiem wtórność – ogranicza wyobraźnię i w konsekwencji cofa ludzkość w jej duchowym rozwoju.

Twórczość naukowa i artystyczna, aby mogły się bujnie rozwijać, muszą pozostawiać przejawami wolności ludzkiego umysłu – sferą nieskrępowanego kreowania rzeczy prawdziwie oryginalnych. W przeciwnym razie nauka i sztuka zatracają własny wigor i przysługujące im społeczno-kulturowe znaczenie. Produkt imitatorski będący plagiatem można rozpoznać po tym, że nie wnosi on do kultury żadnej wartości dodanej.

Casus van Meegerena

Słynny XX-wieczny fałszerz Han van Meegeren udowodnił, że jest mistrzem w dziedzinie dawnych technik malarskich. Jego prace trafiały na rynek sztuki i do muzeów, zaopatrzone w autorytatywne opinie i certyfikowane ekspertyzy znawców. Pasjonująca historia namalowanych przez niego licznych fałszyfikatów, zwłaszcza kilku rzekomych dzieł Jana Vermeera, do dzisiaj wywołuje niemałe kontrowersje.

Trwająca długi czas aktywność plagiatorska van Meegerena postawiła w odmiennym świetle szereg kwestii dotyczących plagiatu. Opanowawszy do perfekcji dawne techniki malarskie, doskonale podrabiał cenione przez siebie malarstwo mistrzów niderlandzkich XVII wieku. Czynił to z tak zdumiewającą wprawą, że szereg jego prac – wycenianych na ogromne sumy, nabywanych przez najbogatszych i będących ozdobą renomowanych kolekcji muzealnych – latami uchodziło za autentyki.

Nieco mniej znana, choć z punktu widzenia niniejszych rozważań równie pogładowa, jest kariera innego fałszerza dzieł sztuki Elmyra de Hory'ego. W odróżnieniu od van Meegerena wyspecjalizował się on w podrabianiu sztuki szeregu współczesnych mistrzów malarstwa:

Matisse'a, Vlamincka, Renoira, Degasa, Picabii, Dufy'ego, Chagalla, Modiglianego i in.

Dla potrzeb naszej refleksji na temat statusu wytworów AI szczególnie przydatny pozostaje casus dzieł nieistniejących, jakie wyszły spod ich ręki. Tworząc je z niezrównaną maestrią, i van Meegeren, i de Hory wchodzili w rolę ghostpaintera – alter ego danego malarza. W rezultacie tej uzurpacji nie tylko udalnie imitowali (podrabiali) jego kunszt, lecz także „pomnażali” dorobek o obrazy, których tamten nigdy nie namalował.

Czy byli plagiatorami? Niewątpliwie tak, ale w szczególnym sensie popełnianego fałszerstwa. Po mistrzowsku kopiowali bowiem cudze malarstwo, jego rozpoznawalny styl i gamę charakterystycznych środków wyrazu. Atrybuując przy tym własne prace cudzym imieniem, sugerowali, że w grę wchodzi zapoznany autentyk. Tworzyli obrazy, żeby przypisać je komuś drugiemu, cieszącemu się uznaniem i sławą. Tak czy inaczej, obaj fałszerze podszywali się pod innych, przypisując sobie ich kunszt i imię.

Dylematy atrybucji dzieła artystycznego nie od dzisiaj stanowią twardy orzech do zgryzienia i pole minowe dla literaturoznawców, muzykologów, filmoznawców, muzealników, historyków sztuki, zwłaszcza uznanych w kręgach handlu sztuką rzeczoznawców malarstwa.

Eksperskie kompetencje tych ostatnich zarówno van Meegeren, jak i de Hory – wiedzeni pragnieniem osobistej zemsty – niejednokrotnie ośmieszali, uzyskując od nich oficjalne potwierdzenie przypisanej danemu mistrzowi atrybucji rzekomo nowo odkrytego dzieła. Obrazu, który własnoręcznie sprokurowali – ostentacyjnym gestem ujawnienia własnego fałszerstwa, demaskując następnie mylność ekspertyzy.

Do legendy przeszedł powojenny proces van Meegerena, podczas którego na prośbę sądu namalował mistrzowsko sfalsyfikowany przez siebie obraz Vermeera van Delft. Innym razem stworzył imitację nieznanego dzieła pędzla Rembrandta. Kiedy eksperci oficjalnie potwierdzili jego autentyczność, przekonał nieprzekonanych o popełnionym fałszyfikacie do-

piero wówczas, gdy na ich oczach własnoręcznie zniszczył namalowany przez siebie obraz.

Plagiat w infosferze

Dynamika rozwoju współczesnych technologii sprawiła, że od czasów fałszerzy w rodzaju van Meegerena i de Hory'ego wiele się zmieniło. Mowa nie tylko o poszerzających się stale możliwościach technicznych, lecz o przeobrażeniach świadomości w pojmowaniu plagiatorstwa.

Plagiotowanie stało się wręcz dziecinnie łatwe. Procedery z nim związane uległy, by tak rzec, wysubtelnieniu, nie uchylając jednak kwestii naganności czynów tego rodzaju – wprost przeciwnie, stawiając ją na nowo. Obchodzenie bowiem zarzutu plagiatu osiągnęło dziś taką biegłość, iż okazuje się być „sztuką” czy może raczej umiejętnością samą w sobie.

Nowoczesne technologie, z jakimi mamy do czynienia w dzisiejszej infosferze i audiosferze, nie tylko zaoferowały plagiatorom całkiem nowe sposoby dokonywania plagiatu, lecz także przyczyniły się do psychospołecznej i socjokulturowej destrukcji autorstwa jako wartości. Głębokiej przemianie uległy przez to jego kryteria ocenne.

Z jednej strony – plagiat w postaci obrazów wizualnych, dźwiękowych lub audiowizualnych wydaje nam się czymś uderzająco oczywistym ze względu na ekranową obecność skopiowanego i zawłaszczonego przez kogoś cudzego materiału.

Z drugiej – nasuwają się uzasadnione wątpliwości, czy działanie tego rodzaju istotnie wyczerpuje znamiona przestępstwa popełnionego w kontekście całokształtu pojęcia plagiatu audiowizualnego. Innymi słowy: czy w praktyce plagiotowania, z jaką mamy do czynienia w dobie dzisiejszej, nie występują także rozmaite inne nieznanne uprzednio, wyrafinowane sposoby i warianty dokonywania plagiatu?

Generowanie tekstów symulujących aktywność intelektualną spod znaku AI postawiło ludzkość przed dylematami i pytaniami, na które nie ma łatwej odpowiedzi. Czy wyprodukowany w ten sposób przekaz – przez fakt,

że jest patchworkiem zestawu cudzych (resp. „niczych”) zdań, opinii, sądów, treści, twierdzeń i poglądów – znosi całkowicie potrzebę pamięci o autorstwie każdego z użytych elementów? W moim przekonaniu, każe o nie zapytać. Mam jednak wątpliwość, czy tysiące innych użytkowników zgodzą się z tym nakazem.

Sztuczny intelekt wchodzi dziś do naszego życia jako humanoidalny pseudopodmiot wyposażony technologicznie w wysoki stopień niezależności od człowieka. Nie jest przy tym czymś nieomylnie doskonałym. Wyprodukowane przez niego przekazy zawierają bowiem rozmaite przeinaczenia i błędy (bywa, że rażące), choć wyuczono go momentalnie je korygować.

Generalnie jednak powiadomienia sieciowe, które produkuje, przejawiają niejednokrotnie zaskakującą tekstotwórczą inwencję, wychodząc naprzeciw oczekiwaniom i potrzebom rzeszy użytkowników. W efekcie sprawiają wrażenie czegoś „bezautorskiego” i „bezpodmiotowego”, a udział czynnika plagiatorskiego schodzi w nich na dalszy plan.

Wraz z tym zmieniają się standardy traktowania autorstwa. Rozeznanie co do zaistnienia plagiatu w tak złożonej sytuacji nie jest kwestią łatwą i wymaga od biegłych wysokiego stopnia merytorycznej kompetencji. Plagiat nowoczesny – kompilujący wyimki bezumownie zapożyczonych od kogoś, zawłaszczonych utworów i myśli – forsuje to, co wtórne, nieustannie pochłaniając i pożerając coraz to szersze terytoria oryginalnej twórczości.

Obiektem plagiotowania stają się cudze słowa, dźwięki, obrazy, wizerunki, cudze twory wyobraźni, myśli, koncepcje, wizje twórcze. Zachodzi pytanie: kto (bo przecież nie co) popełnia ów plagiat? Dla wielu użytkowników to nieistotne, skoro rezultat tych operacji stanowi wypadkową fenomenalnych możliwości Sieci połączonych i skonfigurowanych z możliwościami sztucznej inteligencji.

Dzisiejsze procedery plagiatorstwa spod znaku AI stawiają dotychczasowe pojęcie plagiatu w odmiennym niż uprzednio świetle. Warto więc spojrzeć nań z nieco innej perspek-

tywy, rozpatrując w szerszym kontekście historycznym, co z kolei może prowadzić do odkrycia jego niekoniecznie tylko niszczycielskiej roli w przemianach, jakie dokonywały się i nadal dokonują w systemie kultury nowoczesnej.

Choć na to wygląda, nie maszyna samostnie generuje i produkuje inteligentne teksty. Wytwórcami tychże są każdorazowo ludzie usiłujący optymalnie zautomatyzować proces ich momentalnego (co budzi podziw) generowania. To ludzie bowiem opracowują prompty (instrukcje dla bota) i oni także programują i sterują czynnościami maszyny, obsadzając ją w roli kreatywnego pseudopodmiotu.

Sztuczna inteligencja nie tworzy dzieł sztuki, tylko generuje ich mniej lub bardziej udatne imitacje. Wytwory generowane przez sztuczną inteligencję nie są utworami w rozumieniu prawa autorskiego. Zasadniczym problemem, przed którym stoimy, jest umiejętność odróżnienia jednego od drugiego.

Czyżby w grę wchodziła tu kolejna odsłona Benjaminowskiego „dzieła sztuki w dobie reprodukcji technicznej”? A jeśli w istocie tak sprawy się mają, kto wie, czy nie należałoby do antropokulturowych przeobrażeń zachodzących na naszych oczach podchodzić owszem krytycznie, lecz bez katastroficznego tonu – zachowując wobec nich konieczny sceptycyzm.

Sztuczny intelekt może się okazać całkiem wartościowym instrumentem akompaniującym – pomocnym w sferze ludzkiej kreacji. Choć sam nie tworzy i nie stworzy niczego oryginalnego, pod względem operacyjnym potrafi już dziś naprawdę wiele. Nigdy jednak nie zastąpi ani twórczej jednostki, ani zespołu twórców w ich odkrywczych kreatywnych poczynaniach.

Algorytmy prowadzą do naśladownictwa. Imitują, a nie kreują. Generalnie nie obawiam się rozwoju sztucznej inteligencji. W kwestii plagiatu żywię natomiast obawę co do tego, do czego AI może zostać praktycznie wykorzystana, ściślej: co może z nią uczynić jej użytkownik z premedytacją wstępujący w rolę plagiatora. Nie ona bowiem – wbrew temu, co się dość powszechnie na jej temat uważa – zasługuje na miano plagiatorki.

Nie obwiniam o nic inżynierii informatycznej spod znaku sztucznego intelektu. Upraszam jednak czytelników niniejszego eseju, aby wyrażone tu poglądy co do braku winy po stronie cyfrowego narzędzia nie potraktowali selektywnie i odrębnie, to znaczy w oderwaniu od sumy zawartych w nim przemyśleń, lecz zinterpretowali go w kontekście całości tych rozważań.

Plagiat, w każdym z poszczególnych przypadków jego popełnienia, stanowi kulturowy incydent – czyn umiejscowiony w określonym miejscu i czasie. Dawniej miał on charakter „lokalny” i ograniczony; obecnie występuje najczęściej z udziałem i za pośrednictwem Sieci, która nadaje mu zasięg niezmiernie szeroki, a co za tym idzie – nieporównanie bardziej od tamtych szkodliwy.

Jako ktoś, kto uzurpatorsko podszywa się pod innego autora, sieciowy plagiator zawłaszcza cudze, czyniąc samego siebie właścicielem nienależnych mu praw. Wyższego rzędu dobro, które znalazło się w jego posiadaniu, traktuje jako niczyje, bezautorskie i bezpodmiotowe. Nie zamierza przy tym pozostać anonimem. Odwrotnie, skwapliwie ujawnia swą tożsamość, składając pod wykorzystanym przekazem własny podpis i mieniąc się odtąd jego nadawcą.

Dokonuje przy tym szczególnej odmiany przestępstwa dlatego, że odkrywczą prawdą, którą w swoim imieniu przekazuje, nie pochodzi od niego. Dodajmy, iż fałszerstwo, jakiego dokonał, przekreśla wartość rzeczy, pod którą własnoręcznie złożył autograf falsyfikatora.

Autorstwo w dobie sztucznego intelektu

Natura jest niedościgłą plagiatorką. Plagiuje wszystko. Od „żywiółków drobniejszego płazu” do bliźniąt i siedmioraczków. Odwiecznie praktykuje na własnym bezkresnym polu plagiatorstwa, osiągając w nim arcymistrzowską biegłość popełnianych form. Jako sprawczyni nie ogląda się na jakikolwiek kodeks. Celuje tylko w jednym: zapewnia sobie tą drogą przetrwanie.

Naturalia rządzą się własnymi prawami mającymi mało wspólnego z kulturą. Natura nie odróżnia dobra od zła i nie ma poczucia moral-

ności. Występujący odwiecznie i powszechnie w przyrodzie naturalny plagiat będący jej dziełem nie zna pojęcia kradzieży i z oczywistych względów nie podlega osądom trybunałów orzekających czyjąkolwiek winę. Nazywanie jej „przestępczynią” czy „plagiatorką” nie miałyby sensu.

Osobliwy paradoks plagiowania w dobie sztucznego intelektu tkwi w tym, że ocean informacji zawarty w Internecie i powszechnie dostępną możliwość czerpania z jego zasobów za pośrednictwem generatorów tekstu miliony internautów traktują na zasadzie *objets trouvés* jako coś „naturalnego”.

Sieciowe *silva rerum* w przekonaniu wielu użytkowników uchodzi za las bez właściciela – udostępniony nam wszystkim do odwiedzania go, buszowania po nim o każdej porze dnia i nocy i czerpania zeń, co komu potrzebne. Służy on ogółowi do pospólnego, niczym nieograniczonego użytku. A skoro tak, każdy może z niego korzystać i brać, ile tylko zechce.

Nieważne ocean czy las. Ważne, że infosfera nadal uchodzi w powszechnym przekonaniu za środowisko naturalne będące ziemią niczyją. Refleksja nad tym, że zawiera dobro czyjeś (resp. przez kogoś wcześniej wytworzone i autoryzowane), ustępuje miejsca ogólnie panującemu przeświadczeniu, iż opłacony abonament upoważnia użytkownika do wszystkiego. Kulturę Sieci i bazę, na której jest ona ufundowana, bierze się więc za „naturę”, czyli żywił sam w sobie niepodlegający regułom kultury i cywilizacji.

Wobec niemal lawinowo narastającego w ostatnich czasach procederu popełniania plagiatów czeka nas konieczność ponownego rozpoznania i zredefiniowania istoty samego zjawiska. Konieczność odpowiedniego zareagowania wymuszają na nas coraz to nowe sposoby i przemyślnie postaci plagiatu, z jakimi od niedawna mamy do czynienia w dzisiejszym świecie.

Plagiat nie jest fenomenem wyłącznie literackim bądź też językowym. Poza literaturą piękną i piśmiennictwem występuje w bardzo wielu innych dziedzinach: w muzyce, w sztukach pla-

stycznych, w architekturze, na scenie, w filmie, w piosence, w reklamie, w wideoarcie etc.

To samo niezmiernie szerokie spektrum występowania plagiatu daje o sobie znać również w naukach ścisłych, w naukach humanistycznych, w technice i w wynalazczości. W tej ostatniej sferze, aby zapobiec procederowi kradzieży i skutecznie chronić wynalazki w krajach cywilizowanych, wieki temu powołano urzędy patentowe.

Badania nad plagiowaniem i plagiatowością – ze względu na złożoność rozpoznawanego przedmiotu – wymagają współdziałania wielu różnych dziedzin, specjalności tudzież metod badawczych. Podobnie jak głębsza, metaprawnicza refleksja nad plagiatem i metodologia jego pojmowania nie powinna ograniczać się wyłącznie do rozstrzygania takich czy innych doraźnych kwestii o charakterze penitencjarnym, karnoprawnym bądź cywilnoprawnym.

Wypada w tym miejscu postawić sobie pytanie: skąd bierze się powszechnie artykułowana dzisiaj pełna obaw reakcja *homo informaticus* i osobliwa fobia towarzysząca ekspansji technologii spod znaku sztucznej inteligencji?

Jak się wydaje, generuje ją lęk przed utratą poczucia antropokulturowej niezastępowalności człowieka jako podmiotu twórczego. Lęk ów zdaje się być przynajmniej częściowo uzasadniony względami operacyjnymi, czyli tym, co wyprowadzona na bardzo wysoki pułap operacyjnego zaawansowania sztuczna inteligencja potrafi z siebie wygenerować, zastępując w tych czynnościach człowieka.

A potrafi naprawdę bardzo wiele. Tak wiele, iż wraz z udoskonalaniem repertuaru zadziwiająco zaawansowanych umiejętności, jakimi dysponuje AI, w oczach wielu przeciwników rysuje się na horyzoncie realna perspektywa przejęcia władzy wyposażonego w twórcze dyspozycje sztucznego intelektu nad rodzajem ludzkim.

W ostatnich kilkunastu miesiącach światową karierę zrobił wyprodukowany przez firmę OpenAI zaawansowany generator treści werbalnych i niewerbalnych pod nazwą ChatGPT. Różne użyteczne zastosowania tego urządzenia z miejsca skupiły na sobie uwagę milionów internautów.

Chodzi między innymi o program komputerowy chatbot – konwersator zaprogramowany na bazie niewyobrażalnie bogatych zbiorów danych sieciowych z myślą o generowaniu tekstów i udzielaniu rozbudowanych odpowiedzi na różne zadane przez użytkownika pytania i tematy: zarówno ogólne, jak i szczegółowe. To one, tak zwane prompty stymulują jego interaktywność.

Start pierwszego wydania ChatGPT nastąpił niedawno, w końcu listopada 2022 roku. Od tamtego momentu pojawiają się na rynku kolejne na bieżąco aktualizowane wersje: 2, 3, 4, 5 itd. Oprócz ChataGPT w krajobrazie infosfery światowej istnieją już także urządzenia konkurencyjne.

Wszyscy posiadamy coraz liczniejsze dowody na to, że nie funkcjonująca w zaciszu naukowego laboratorium, lecz dostępna zwykłym użytkownikom na wyciągnięcie ręki zaawansowana technologia AI już dziś reaguje, produkuje i – co bardzo istotne – uczy się z niebywałą szybkością. Powstaje jednak pytanie: czego się uczy?

Czy w grę wchodzi tylko produkowanie słów, dźwięków i obrazów? Czy umiejętność ta, uprzednio zaprogramowana przez człowieka, wystarcza, aby przyznać sztucznej inteligencji status pełnoprawnej twórczyni? Co do tego, że osiągnęła ona niezwykle wysoki poziom generowania wszelkiego rodzaju tekstów będących utworami, nie ma raczej wątpliwości.

Zauważmy jednak z należytą dozą koniecznego sceptycyzmu, że AI jest niczym innym, jak tylko wyposażonym w podziwu godną moc operacyjną cyfrowym narzędziem – produktem wysoko zaawansowanej technologii. Nigdy natomiast nie tworzy ona ani oferowanych treści, ani powiadomień samodzielnie, a jedynie w błyskawicznym tempie (stąd nasze zadziwienie) przetwarza i reedytuje zasoby informacji, które wytworzone i zgromadzone przez człowieka, istniały w postaci bazy operacyjnej AI uprzednio.

Program GPT wywołuje zaskoczenie i podziw. Jego moc ma jednak swoją jasną i ciemną stronę. Znaczy to, iż można ją wykorzystywać na różne sposoby i używać do rozmaitych celów.

Jednym z nich jest plagiat uprawiany w jego nieznannej dotychczas cyfrowej postaci.

Plagiatorstwo stanowi proceder permanentnie „od zawsze” obecny w kulturze ludzkiej. Samo stwierdzenie tego faktu, choć co do zasady pozostaje prawdziwe, nie wystarcza. Kryje się bowiem za nim szkodliwa nadmierna wyrozumiałość i milczące przyzwolenie na plagiat. Zwłaszcza obecnie byłaby to postawa skrajnie nieodpowiedzialna.

Plagiat doby dzisiejszej poszerza swój zasięg i obficie się rozplenia. W trzecim dziesięcioleciu XXI wieku proceder plagiowania daje o sobie znać ponownie, pojawiając się ze zwielokrotnioną siłą – już nie w wymiarze incydentalnym i „lokalnym”, lecz za sprawą wykorzystania przebogatych zasobów Sieci w skali globalnej.

Pojawienie się zaawansowanych operacyjnie programów spod znaku AI mogących w błyskawicznym tempie produkować na dowolny temat teksty słowne, utwory muzyczne, obrazy, obrazy ruchome itp. nie jest dla makrosystemu kultury sprawą całkiem obojętną. Generatory tekstów zdążyły już poczynić niemałe psychospołeczne szkody i spustoszenia widoczne na co dzień w szkolnictwie, życiu naukowym, twórczości artystycznej, a także rozmaitych innych dziedzinach ludzkiej aktywności.

Zmieniły się – nie tylko pod względem ilościowym, lecz także jakościowym – proporcje kulturowego udziału współczesnego plagiatu na tle jego historycznego występowania w dziejach. Plagiat spowszedniał i niepomierne poszerzył swój zasięg. Dziś plagiuje się na potęgę przy użyciu szerokiego wachlarza dawniej nieistniejących wymyślnych metod i technik. Sztuczny intelekt w swej zaawansowanej technologicznie postaci zdolny jest w błyskawicznym tempie fabrykować „utwory” łudząco podobne do autentycznych dzieł, jakie wyszły spod twórczej ręki człowieka.

Sztuczna inteligencja w funkcji poręcznego kompilatora prowadzi do zmian rzutujących na kulturę jako wielorako powiązaną całość. W świetle teorii aktora-sieci cyfrowy plagiator jest kimś, kto, notorycznie popełniając plagiaty, dokonuje osobistej agresji wobec całej kultury,

podważając i destrukując system jej fundamentalnych wartości. Dodajmy – tam wszędzie, gdzie autorstwo indywidualne i zespołowe jest jedną z nich.

Krajobraz autorski trzeciej dekady XXI wieku przeżywa narastające zagrożenie. Nie tylko uczniowie i studenci, lecz także rozmaite inne grupy użytkowników pełnymi garściami czerpią z cudzego, nie zaprzatając sobie głowy tym, że znaleziona w Sieci myśl ma swój adres. Symptomy głębokiej erozji autorstwa dają o sobie znać tak w przyziemnych realiach codzienności biznesu, edukacji, produkcji przemysłowej, Internetu, wytworów kultury masowej itp., jak w wysokich rejonach nauki i twórczości artystycznej.

Nowoczesna ekstensja umownie zwana sztucznym intelektem jest tylko mniej lub bardziej udanym modelowym odwzorowaniem budowy i funkcji mózgu. To zaś oznacza, iż AI symuluje i naśladuje złożone działania oraz reakcje ludzkiego umysłu. Owszem, w zależności od sytuacji potrafi ona reagować, a nawet dalekosiężnie przewidywać. Nic dziwnego, tego ją bowiem wyuczono za pośrednictwem odpowiedniego zaprogramowania.

Dawniejszy program tego rodzaju miał charakter zamknięty. Za sprawą obecnie dostępnych poszerzeń operacyjnych przypisuje mu się niesłusznie otwartość. W gruncie rzeczy tak nie jest. Może on działać tylko wewnątrz danego spektrum możliwości; wyjście poza granice systemu operacyjnego jest dla niego nieosiągalne. W odróżnieniu od istoty ludzkiej refleksyjna autoświadomość wciąż pozostaje poza jego zasięgiem.

Choć w wersji dzisiejszej bywa supernowoczesnym narzędziem, generator treści w funkcji „autora” nie myśli i nie tworzy, lecz tylko imituje procesy myślowe. A już z całą pewnością nie potrafi marzyć ani nie odczuwa dreszczy metafizycznych, podobnie jak nie jest zdolny do przeżywania autentycznych uczuć wyższych: miłości, empatii, bólu istnienia, rozpacz, ironii, altruizmu, odpowiedzialności, pasji. „Dylematy”, jakie miewa, mają tylko i wyłącznie charakter operacyjny, nigdy zaś twórczy.

Mimo że wielu skłonnych jest przypisywać AI właściwości kreacyjne, w istocie nie kreuje ona nowych wartości, lecz tylko replikuje i reprodukuje wartości już istniejące. Nie tworzy więc, powtórzmy, a jedynie odtwarza to wszystko, co zostało przez ludzi uprzednio pomyślane i stworzone w nauce i w sztuce.

Dla konkluzji niniejszych rozważań o plagiacie w wersji AI płynie z tego ważny wniosek. Żaden, nawet najbardziej zaawansowany robot oparty na wykorzystaniu sztucznego intelektu „sam” niczego nie plagiuje. GPT nie jest bynajmniej podmiotem, lecz wysoce zaawansowanym technologicznie, wielorako użytecznym cyfrowym narzędziem, jakim od niedawna powszechnie dysponujemy.

Jego oprogramowanie umożliwia natomiast dokonanie plagiatu przez kogoś, kto go w tym celu wykorzystuje. Zatem to człowiek po raz kolejny – jak wielokrotnie w przeszłości bywało – staje się plagiatorom i to on ponosi wszelką odpowiedzialność za kradzież polegającą na podszywaniu się pod kogoś innego.

GPT spełnia funkcję przydatnego researchera, wyszukiwacza, przewodnika i dostawcy danych. Posłużenie się danymi pochodzącymi z programu sztucznej inteligencji w celu stworzenia czegoś nowego i oryginalnego jest praktyką dozwoloną. Samo posłużenie się tym instrumentem w funkcji generatora tekstu nie tłumaczy jednak – ani też żadną miarą nie usprawiedliwia – tego, co z nim w złej wierze na czyjąś szkodę uczynimy.

Plagiat w wersji AI różni się od dawnego „zwykłego” plagiatu jedynie zaangażowaniem nowoczesnej technologii oraz szybkością operacji jego sporządzenia. Znana od dawna metoda „wytnij i wklej”, w powiązaniu z niewyobrażalnym bezlikiem przeróżnych jej wariantów transformacyjnych, ma to do siebie, iż nie omija sfery dóbr symbolicznych należących do utworów chronionych. Wnika ona głęboko w sferę twórczości naukowej i artystycznej, drenując i niszcząc nie tylko jej zasoby, ale co gorsza także oryginalny (czytaj: twórczy) charakter.

Na krawędzi przeszłości i przyszłości współczesne autorstwo znalazło się na terenach zale-

wowych, podmywane ze wszystkich stron. Zanika społeczne poczucie jego doniosłej wagi. Nic dziwnego, że uczeni i artyści z prawdziwego zdarzenia poczuli się zagrożeni. Wielu z żyjących dziś przeżywa osobisty dramat konfrontacji z obezwładniającym zbiorową świadomość naporem pseudointelektualnych falsyfikatów, wytwarzanych z niebywałą łatwością. A cóż powiedzieć o tych, którzy już bronić się nie mogą.

Nie są to już, jak bywało dawniej, marginalne pojedyncze incydenty i zaszłości. Z peryferii systemu kultury plagiat cyfrowy wtargnął do centrum. Czas pokaże, jakie skutki przyniesie owo niebagatelne zagrożenie. Tym wszystkim, którzy rozumieją kulturotwórczą wagę fenomenu autorstwa, pozostało walczyć o jego ocalenie z nadzieją, że mimo wszystko zdoła się obronić i przetrwać.

Zwalczanie plagiatu w rozmaitych jego postaciach jest działaniem ściśle zależnym od społecznie przechowywanych i respektowanych aktywów i podstaw aksjologii. Innymi słowy, wymaga ono od nas konsekwentnego i skutecznego sięgania po dźwignię wartości, na których opiera się i z których działania czerpie swą tożsamość ekosystem kultury danego miejsca i czasu.

W grę wchodzi instrumenty zarówno prawne, jak i pozaprawne. Sprawą o kluczowym znaczeniu jest tutaj wypracowanie skutecznego systemu ochrony dóbr kultury w postaci bazy danych. Bez jej zasobów traktowanych i wykorzystywanych w programach sztucznej inteligencji jako tworzywo (ucyfrowiony materiał operacyjny) nie może funkcjonować żaden program AI.

Nasuwa się w tym miejscu pytanie: czy w przededniu inwazji operacji spod znaku AI adekwatne wyznaczniki i niezbędne mechanizmy ochronne autorstwa wykrystalizowały się dostatecznie w odniesieniu do wyzwań, jakie stawiają przed gatunkiem homo informaticus postępy sztucznej inteligencji? Wydaje się, że jak dotąd nie.

Z jednym budującym wyjątkiem. 13 marca 2024 roku Parlament Europejski znakomitą większością głosów uchwalił AI Act – prekur-

sorski w skali światowej pakiet norm prawnych regulujących zasady funkcjonowania instrumentów sztucznej inteligencji. Do regulacji tych należą między innymi postanowienia dotyczące modeli tzw. generatywnej sztucznej inteligencji (modele językowe ChatGPT, Gemini, generatory grafik etc.), wśród nich obowiązek udostępnienia wszelkich treści bazowych, obowiązek oznaczenia wytworów wygenerowanych w oparciu o AI tak, by odbiorca wiedział, iż ma do czynienia z przekazem wtórnie spreparowanym, czyli w domyśle sfalsyfikowanym (deep fake)[3].

Mówi się słusznie o tym, że Europa pierwsza uczyniła w kwestii reguł współczesnego komunikowania milowy krok. Uchwalone ostatnio prawo nie rozwiązuje oczywiście wszelkich problemów i dylematów. Wyraża jednak świadomość, że oryginalne autorstwo, którego aurytet przez wieki promieniował na kulturę oraz twórczość naukową i artystyczną minionych epok, istnieje nadal, choć pozostaje wartością zagrożoną, której należy się skuteczna ochrona i obrona.

B I B L I O G R A F I A

- Carr Nicholas, *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, tłum. Katarzyna Rojek, Wydawnictwo Helion, Warszawa 2021.
- Chaitin Gregory, *Proving Darwin: Making Biology Mathematical*, Vintage, London 2013.
- Dennett Daniel C., *Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia*, tłum. Łukasz Kurek, Copernicus Center Press, Kraków 2015.
- Dennett Daniel C., *Natura umysłów. Jak zrozumieć świadomość*, tłum. Witold Turopolski, Copernicus Center Press, Kraków 2021.
- Dennett Daniel C., *Świadomość*, tłum. Ewa Stokłosa, redakcja naukowa i posłowie Marcin Miłkowski, Copernicus Center Press, Kraków 2018.

[3] Dochodzi do tego zakaz wykorzystywania przez władze państw Unii Europejskiej programów skanowania twarzy. Należy skądinąd zauważyć, iż instrumenty identyfikacyjne tego typu, na przykład PimEyes, są nie od dzisiaj oprogramowaniami ogólnie dostępnymi w Sieci.

- Łotman Jurij, *Mózg – tekst – kultura – sztuczny intelekt*, tłum. Bogusław Żyłko, „Przekazy i Opinie” 1985, nr 1–2.
- Michałowski Piotr, *Nieuchwytność nieuchronnego plagiatu*, „Teksty Drugie” 2019, nr 1, s. 217–228. <https://doi.org/10.18318/td.2019.1.14>
- Mitchell Melanie, *Artificial Intelligence: A Guide For Thinking Humans*, Penguin Books Ltd, London 2020.
- Norvig Peter, Russell Stuart, *Sztuczna inteligencja. Nowe spojrzenie*, tłum. Andrzej Grażyński, Helion, Gliwice 2023.
- Sztuczna inteligencja. Bezpieczeństwo i zabezpieczenia*, red. Roman V. Yampolskiy et al., tłum. Piotr Fabijańczyk, Witold Sikorski, PWN, Warszawa 2020.
- Tegmark Max, *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. Tomasz Krzysztoń, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019.
- Zaleski Marek, *Plagiat jako przechwycenie*, „Teksty Drugie” 2023, nr 4, s. 35–51. <https://doi.org/10.18318/td.2023.4.3>
- Ziomek Jerzy, *Parodia jako problem retoryki*, [w:] Jerzy Ziomek, *Powinowactwa literatury. Studia i szkice*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1980, s. 355–390.