

## **DIRBTINIO INTELEKTO RAIDA IR PRAKTINIO TAIKYMO BŪDAI: MUZIEJŲ ATVEJIS**

**Milda Rutkauskaitė<sup>1</sup>**

*1 Kauno kolegija Higher Education Institution*



**V. Pavardė:** Milda Rutkauskaitė  
**E. puslapis:** [www.kaunokolegija.lt](http://www.kaunokolegija.lt)  
**E. paštas:** [milda.rutkauskaite@go.kauko.lt](mailto:milda.rutkauskaite@go.kauko.lt)  
**Institucija:** Kauno kolegija  
**Adresas:** Pramonės pr. 20, Kaunas  
**Telefono nr.:** +370 642 88761  
**Tyrimų kryptis (-ys):** Menotyra, Humanitariniai mokslai (H003)

**Tyrimo tematika, problematika, tikslas.** Naujosios technologijos ir vis stiprėjanti jų skvarba į skirtingas disciplinas ar kasdienį gyvenimą galėtų būti laikomi vienu ryškiausių XXI a. pradžios bruožų, o intensyvėjantis dirbtinio intelekto (DI) pritaikomumas įvairiuose veiklos sektoriuose virsta konstanta. Tai daro reikšmingą įtaką naujų veiklos procesų generavimuisi arba iki šiol vykusių procesų transformacijai. Nuo XX a. pabaigos DI reiškimasis yra pastebimas ir kultūros paveldo, kurio svarbiu veikėju yra laikoma muziejų veikla, srityje, todėl šio pranešimo tikslas – pristatyti dirbtinio intelekto pagrindinius veikimo principus ir jo praktinio pritaikymo muziejuose pavyzdžius. Pranešimo probleminis klausimas – kokiomis formomis DI funkcionuoja visuomenėje ir, konkrečiai, muziejuose? Pranešimo objektu laikytini dirbtinio intelekto panaudos būdai muziejuose.

**Reikšminiai žodžiai:** dirbtinis intelektas (DI), lankytojų patirtis, menas, muziejai, technologinė pažanga

**Tyrimo metodai.** Pagrindinis naudotas tyrimo metodas – antrinių duomenų rinkimas ir analizė. Nepaisant to, kad pažangių užsienio valstybių muziejuose dirbtinio intelekto panaudos praktika pasižymi spartėjančiu intensyvumu, Lietuvoje šis procesas vystosi lėčiau, todėl siekiant nagrinėti dirbtinio intelekto reikšmę muziejų veikloje bei interpretuoti to problematiką, neretai tenka remtis užsienio literatūra, tyrimais bei praktiniais pavyzdžiais. Tyrimo pagrindas buvo rengiamas remiantis S. Russell darbu „Human Compatible. AI and the Problem of Control“, papildant jį Ole Marius Hylland, Anastasia-Yvoni Spiliopoulou, Simon Mahony, Vassilis Routsis, Christina Kamposiori, Keiichi Yamazaki, Paul Luff, Lauren Styx, Ariana French, Elena Villaespesa ir kitų autorių atliktais moksliniais tyrimais bei pristatytomis publikacijomis, Europos Sąjungos struktūrinės paramos lėšomis finansuojamo projekto „Time Machine“ manifestu, muziejų atviraisiais informacijos šaltiniais.

**Rezultatai ir (arba) išvados.** Kompiuterinių technologijų taikymas muziejuose prasidėjo XX a. viduryje, o akivaizdūs dirbtinio intelekto pavyzdžiai fiksuojami paskutinio amžiaus dešimtajame dešimtmetyje. Robotų Minevros ir Rhino atvejai iliustruoja tuo metu pasiektą dirbtinio intelekto technologinę pažangą bei jo

adaptavimą muziejų veikloje, keičiant muziejų lankytojų patirtį. Robotas Pipiras žymi įvykusius pokyčius robotų kūrimo ir taikymo muziejų veikloje nuo XX a. pab. iki šių dienų. Japonijos meno muziejuje atliktas tyrimas ir Robovie ver 2. pavyzdys iliustruoja roboto kūrimo proceso sudėtingumą bei leidžia geriau suprasti vykstančios technologinės pažangos spartą. Technologinės pažangos pavyzdžiu taip pat galima laikyti robotą menininką – Ai-dą. Siekiant pritaikyti dirbtinį intelektą muziejuje, kaip ir bet kurioje kitoje įstaigoje, proceso įgyvendinimo pradžioje dera apspręsti, kokių tikslų dirbtinį intelektą ketinama naudoti. Apibrėžta konkreti problema, kuriai spręsti yra skirtas DI ar jo pagrindu veikiantis įrenginys, padeda tikslingai parinkti jo formą, kurti turinį. Kaip bebūtų, nepriklausomai nuo to ar DI yra naudojamas vidinio muziejaus darbo efektyvinimui, ar teigiamos lankytojų patirties formavimui, vertėtų turėti omenyje, kad dirbtinio intelekto adaptavimas yra imlus laiko ir finansiniams resursams bei reikalaujantis skirtingų darbuotojų: informacinių technologijų, gidų, menotyrininkų, edukatorių, bendradarbiavimo.

**Originalumas ir (arba) praktinis reikšmingumas.** DI aktyvaus kūrimo ir taikymo pradžia siejama su praėjusio amžiaus viduriu, o jo tobulinimo ir galimų atlikti funkcijų kiekio didinimas yra svarbus klausimas šiandieniniame kontekste. DI taikymui yra prognozuojamas nuolatinis progresas. Nepaisant to, jog daugelyje sričių yra pradeda taikyti dirbtinį intelektą, atsižvelgiant į reiškinio naujumą, galima teigti, kad tai ilgalaikių tyrimų poreikiu pasižyminti tema. Kultūros paveldo lauke DI taikymas Lietuvoje yra mažai nagrinėta tema. Pranešimo metu pristatomi duomenys yra suvokiami kaip pagrindas tolimesniems tyrimams, nagrinėjant praktinę DI panaudą Lietuvos muziejuose