

SPEAKING DIGITAL 2024

4. ROČNÍK DOKTORANDSKÉ KONFERENCE PROGRAMU DIGITÁLNÍ KULTURA A KREATIVNÍ PRŮMYSLY

Datum konání:

22. května 2024

Místo konání:

Vašulka Kitchen Brno

Centrum umění nových médií

Dům pánů z Kunštátu

Dominikánská 348

602 00 Brno-město

vasulkakitchen.org

Čas: 14:00–17:30 h

Konference je prostorem pro prezentaci výzkumných záměrů doktorandů a doktorandek programu Digitální kultura a kreativní průmysly a pro diskusi o nich. Podle ročníku studia jsou prezentovány buď výzkumné cíle s ohledem na současný stav poznání v dané oblasti (1. ročník) nebo design výzkumného projektu se zaměřením na metodologie (2. ročník). Letos se všechny příspěvky věnují designu výzkumu, představují zvolené výzkumné metody a způsoby jejich aplikace.

PROGRAM / HARMONOGRAM

14:00 Zahájení konference

Jana Horáková, garantka studijního programu DKKP

Jennifer Helia DeFelice, Vašulka Kitchen Brno

14:15 Restaurování, konzervace a péče o digitální umění

Adéla Kudla

V příspěvku představím zaměření svého dosavadního výzkumu praxí restaurování, konzervace a péče o digitální umění a možnostmi udržitelnosti této péče. Vycházím z teze, že je-li péče o digitální umění výhradně v rukou sbírkotvorných institucí, není dlouhodobě udržitelná. Proto chci hledat strategie uchování digitálního umění, které napomáhají ztrátě digitální kulturní éry předejít. V disertaci chci prokázat, že včasné konzervátorské zásahy vedou k udržitelnosti péče. Pro výzkum jsem zvolila metodu orální historie. Domnívám se, že budoucnost péče o digitální umění je mimo profesionály v rukou komunit. Specificky chci

ukázat, že péče o díla na bázi softwaru s otevřeným zdrojovým kódem (open-source) a podporovaná online komunitami předchází obsolenci médií a je středně až dlouhodobě udržitelná. Tuto hypotézu chci potvrdit či vyvrátit na základě dat z výzkumu. Dílčím cílem disertace je na případových studiích prokázat, že užití softwaru s otevřeným kódováním má na život díla přímý vliv, ať už se jedná o autorská rozhodnutí, či pozdější práci restaurátorů, konzervátorů.

15:00 Estetika umenia umelej inteligencie: Dizajn výskumu 2024

Tomáš Marušiak

Výskumný projekt „Estetika umenia umelej inteligencie“ sa nachádza na priesečníku experimentálnej estetiky, výpočtovej kognitívnej neurovedy a počítačovej vedy. Ambíciou projektu je poskytnúť dynamickú analýzu evolúcie estetických procesov v spoločenstve ľudí a systémov umelej inteligencie. Hlavným cieľom výskumu je ponúknuť odpoveď na otázku o realizovateľnosti a budúcej podobe umenia umelej inteligencie v ktorej dominujúcu úlohu zastáva partnerstvo človeka a vedomých systémov umelej inteligencie. Operabilita takéhoto partnerstva sa opiera o predpoklad, že systémy umelej inteligencie v umení budú obsahovať prvky autonómneho rozhodovania a uvažovania, ktoré je typické pre vedomie. Dizajn výskumu je navrhnutý z dvoch metodologických pozícií a to teoreticko-analytickej a experimentálnej. Teoreticko-analytická pozícia je umiestnená v diskurze estetiky umenia umelej inteligencie a štúdia súčasnej umeleckej praxe. Prístupy tejto pozície identifikujú a analyzujú umelecko-výskumné stratégie v interdisciplinárnom kontexte, ktoré v explicitnej alebo implicitnej forme operujú s partnerstvom človeka a vedomých systémov umelej inteligencie. Primárny dôraz tejto pozície sa kladie na metódy kvalitatívneho výskumu, ktorého závery poskytujú obraz o súčasnom stave ale aj východisko pre následné predikcie. Experimentálna pozícia predstavuje prakticko-špekulatívny prístup orientovaný na tvorbu predikčných modelov, ktorý je možné chápať aj ako hybridný umelecký výskum. Metodologické jadro tejto časti dizajnu predstavujú špekulatívne metódy výskumu, ako prístupy k skúmaniu budúcnosti, ktoré sa opierajú o imagináciu, tvorivosť a kritické myslenie ale aj generovanie a zvažovanie rôznych možných scenárov budúcnosti a ich testovania na predikčných trhoch.

15:45 Umělá inteligence digitálních her, metodologie praktického výzkumu

Michael Franěk

Konferenční příspěvek s názvem *Umělá inteligence digitálních her, metodologie praktického výzkumu* se bude zabývat přístupy integrace strojového učení do jádra digitální hry, kde se hráč stane zdrojem informací. Premisou daného výzkumu je fakt, že hráči digitálních her jsou velkým zdrojem informací, ať už v oblasti sociálního chování, nebo v oblasti nekonvenčního řešení logických problémů. Dané informace lze díky vynucené kooperaci mezi strojovým učením a hráčem získat a přetvořit. V příspěvku se dotkneme prvního sběru dat od hráčů digitálních her, následovat bude jejich zpracování a závěrem se zaměříme na metodologický postup pro utváření game design dokumentu, jehož cílem je popis a návrh finální podoby digitální hry. Cílem disertační práce je pak potvrzení hypotézy, že hráč může být ideálním

prvkem pro zdroj učení umělé inteligence, která má pak možnou praktickou podobu uplatnění v reálném světě za předpokladu, že jí poskytneme exoskelet, který odpovídá podobě zástupného avatara ve světě virtuálním.

16:30 PŘESTÁVKA

16:45 METODY VÝZKUMU DIGITÁLNÍHO UMĚNÍ A KULTURY – PANELOVÁ DISKUSE

Michael Franěk, Jennifer Helia DeFelice, Jana Horáková, Adéla Kudla, Tomáš Marušiak

17:30 UKONČENÍ AKCE

Jazykem konference je čeština a slovenština.



**MUNI
ARTS**

**VAŠULKA
KITCHEN
BRNO**
CENTRUM
UMĚNÍ
NOVÝCH MEDIÍ