

**Dariusz Kardela**

Biblioteka Politechniki Wrocławskiej

dariusz.kardela@pwr.edu.pl

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9600-6217>

## Sztuczna inteligencja to nie tylko ChatGPT – 30 narzędzi dla bibliotekarzy i nie tylko

**Streszczenie:** W artykule omówiono program ChatGPT opracowany przez OpenAI, wykorzystujący model językowy GPT i służący do generowania odpowiedzi na zapytania wprowadzane przez użytkownika. Przedstawiono zmiany, jakie zachodzą w programie od chwili udostępnienia go szerszej publiczności w 2022 r. Zaprezentowano również inne narzędzia opierające się na sztucznej inteligencji i dużych modelach językowych, służące do generowania treści tekstowych, ilustracji, dźwięku lub filmu. Subiektywna lista darmowych programów ma wspomóc codzienną pracę bibliotekarzy.

**Słowa kluczowe:** sztuczna inteligencja, duże modele językowe, narzędzia dla bibliotekarzy

### Wprowadzenie

Rozwój sztucznej inteligencji (ang. *artificial intelligence*, AI) i dużych modeli językowych (ang. *large language model*, LLM) stał się najpopularniejszym trendem we współczesnym świecie. Obecnie realizowane są wizje znane wcześniej z dzieł fantastyki naukowej, a pojawiające się możliwości zapoczątkowują rewolucję w wielu dziedzinach życia. Liczni autorzy zastanawiają się lub wprost podają przykłady wykorzystania AI w nauce (Polska Agencja..., 2023; Czahajda, 2023; Fazłagić, red., 2022), biznesie (Kapelczak, 2023; Davenport, Mittal, 2023) czy codziennym życiu (Parlament Europejski, 2023; Leszczyńska, 2023). Możliwości te ogranicza jedynie ludzka wyobraźnia.

Rewolucja zaczęła się w 2022 r. od udostępnienia szerokiej publiczności darmowej wersji programu [ChatGPT](#)<sup>1</sup>. Pomimo ograniczeń i braku pewnych funkcjonalności właściwych dla wersji płatnej – stał się on kamieniem milowym, który zapoczątkował światową fascynację AI i LLM.

Sam skrót GPT oznacza z angielskiego *generative pre-trained transformer*, czyli model językowy, który generuje teksty w języku naturalnym. Czyni to poprzez udzielanie odpowiedzi na pytania, pozwalając również na prowadzenie konwersacji na linii człowiek-maszyna. ChatGPT został stworzony przez [OpenAI](#), amerykańskie laboratorium badawcze specjalizujące się w dziedzinie sztucznej inteligencji. Organizacja składa się z dwóch części: OpenAI Incorporated (non profit) oraz OpenAI Limited Partnership (spółka-córka, działająca w celach komercyjnych). Celem organizacji jest rozwijanie sztucznej inteligencji w sposób przynoszący korzyści społeczeństwu. OpenAI została założona w 2015 r. przez grupę znanych naukowców i przedsiębiorców, w tym Elona Muska, Sama Altmana, Grega Brockmana i Ilya Sutskevera. Od tamtego czasu, obok prac nad AI (np. DALL-E, Sora), organizacja promuje etykę i bezpieczeństwo wykorzystania sztucznej inteligencji. Opracowuje raporty na

---

<sup>1</sup> Wszystkie odesłania do stron internetowych przedstawiają wersję aktualną w dn. 1.03.2024 r.

temat potencjalnych zagrożeń związanych z tą dziedziną oraz przedstawia zasady i wytyczne dla jej rozwoju w sposób odpowiedzialny (Grobelna, 2023, s. 87, 88).

## ChatGPT

Od 30 listopada 2022 r. ChatGPT jest dostępny dla każdego internauty powyżej 16 roku życia (zgodnie z polityką prywatności OpenAI) po utworzeniu konta. Założenie konta jest proste i bezpłatne. Jeżeli użytkownikowi nie wystarczają podstawowe możliwości, to za 20 dolarów miesięcznie może wykupić dostęp do wersji płatnej, oferującej więcej funkcjonalności. Program ma prosty, przypominający standardowy komunikator, interfejs. W znajdujące się na ekranie pole wpisujemy dowolny tekst, na który uzyskamy (lub nie) odpowiedź AI. ChatGPT, choć niewątpliwie jest narzędziem rewolucyjnym, ma swoje liczne ograniczenia (Grobelna, 2023, s. 88). Pierwszym jest baza wiedzy, która nie zawiera informacji powstałych po roku 2021. Drugim – mechanizm bezpieczeństwa, którego algorytm odmawia prowadzenia konwersacji w przypadku zapytań o charakterze nieetycznym lub nielegalnym. Po trzecie, pomimo możliwości prowadzenia dialogu w różnych językach, zdarzają się pomyłki w językach innych niż angielski (język domyślny). Po czwarte i najważniejsze: ChatGPT popełnia błędy merytoryczne, dlatego nie powinno się mu bezgranicznie ufać. Na tym etapie rozwoju można go raczej utożsamiać z przydatnym asystentem lub stażystą, który wykonuje żmudną i czasochłonną kwerendę, a następnie przekazuje nam wyniki swojej pracy. Efekty te należy weryfikować i poddawać krytycznej ocenie.

Program jest stale udoskonalany i rozwijany, dlatego wymienione ograniczenia z czasem powinny być eliminowane. Przykładem niech będzie zapowiedź personalizowania konwersacji. Algorytm ma „uczyć się” swojego rozmówcy na podstawie wcześniejszych rozmów, a następnie przygotowywać odpowiedzi odpowiadające jego preferencjom. Możliwości oferowane przez ChatGPT wzbudziły olbrzymie zainteresowanie w społeczeństwie. Można je utożsamiać z potrzebą posiadania narzędzia, które w odpowiedzi na pojawiające się pytania będzie w błyskawicznym tempie generować jedną, składną informację zamiast licznych linków w wyszukiwarce. Oczekiwania te nie uszły uwadze konkurencji OpenAI, która próbuje odnaleźć swoje miejsce na rynku sztucznej inteligencji. Trzeba bowiem pamiętać, że rewolucja, którą zapoczątkował ChatGPT, trwa w najlepsze i świat sztucznej inteligencji ma do zaoferowania ludziom znacznie więcej. Niniejszy artykuł jest próbą usystematyzowania oferowanych darmowych narzędzi AI i przybliżenia ich w środowisku bibliotekarskim, które zawsze charakteryzowało się elastycznością i szybkim przyswajaniem najnowszych trendów w celu optymalizacji pracy i budowania relacji z użytkownikami.

## Co oprócz programu ChatGPT?

Oferowane narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji pozwalają tworzyć nowe wartości, np. obrazy, muzykę czy tekst przy użyciu specyficznych algorytmów i modeli opartych na samouczeniu. Programy te można klasyfikować na różne sposoby. Autor ograniczy się do przedstawienia ich w podziale skupiającym się na formie, jaką chce otrzymać użytkownik, czyli czy sztuczna inteligencja ma nam zaprezentować treści w postaci: tekstu, ilustracji, dźwięku lub filmu. Te kategorie dają olbrzymi wachlarz możliwości, które mogą wykorzystywać bibliotekarze (i nie tylko), ułatwiając sobie codzienną pracę. W artykule skupiono się na darmowych narzędziach dostępnych w pierwszym kwartale 2024 r., choć oczywiście autor zdaje sobie sprawę, że w grudniu 2024 r. lista ta będzie wyglądać zupełnie inaczej. Ponadto ze względu na mnogość rozwiązań nie jest ona pełna, a stano-

wi raczej subiektywnie wybrany, zróżnicowany zbiór narzędzi. Istotne jest pokazanie społeczności bibliotekarskiej ogromu możliwości i programów bez ich wartościowania, gdyż przydatność poszczególnych narzędzi jest zależna od oczekiwań i potrzeb autora promptów (instrukcji służących do określania, jakiej odpowiedzi oczekujemy; kiedy użytkownik przesyła prompt, algorytm AI analizuje go i stara się zwrócić odpowiedź, która jest zgodna z intencją użytkownika).

#### Narzędzia służące do tworzenia treści tekstowych:

- **Character AI:** Chatbot AI do interakcji z różnymi postaciami, wśród których możemy porozmawiać np. z bibliotekarką Lindą, Sokratesem, Albertem Einsteinem czy nauczycielem języka angielskiego, który w czasie rzeczywistym koryguje błędy gramatyczne rozmówcy.
- **Claude AI:** Wielofunkcyjny asystent AI. W odróżnieniu od ChatGPT ma aktualną bazę danych.
- **Gamma App:** Narzędzie, które wykorzystuje AI do tworzenia estetycznych wizualnie treści. Pozwala szybko i efektywnie tworzyć prezentacje, dokumenty i strony internetowe bez konieczności posiadania głębokiej wiedzy o projektowaniu graficznym. Darmowa wersja pozwala na korzystanie z podstawowych funkcji.
- **Gemini** (dawniej Bard AI): Usługa chatbota AI firmy Google z integracją informacji internetowych. Potrafi uzyskiwać dostęp do informacji ze świata rzeczywistego i przetwarzać je za pomocą wyszukiwarki Google, a także zachować spójność odpowiedzi z wynikami wyszukiwania. Oznacza to, że może dostarczać aktualnych i dokładnych informacji, nawet jeśli nie są one bezpośrednio zapisane w danych treningowych. Dodatkowo może dodawać linki w swoich odpowiedziach. Prompt można napisać lub wypowiedzieć (należy mieć włączony mikrofon), istnieje również możliwość przesyłania plików. Chatbot powinien również tworzyć obrazy na podstawie tekstu, ale funkcja ta jeszcze nie działa<sup>2</sup>.
- **Microsoft Copilot:** Nowy tryb chatbota Microsoft Bing. Łączy w sobie kilka narzędzi opartych na AI. Może być wykorzystywany jako generatywna sztuczna inteligencja, która w zależności od naszych potrzeb potrafi stworzyć obraz lub odpowiedź tekstową wraz z linkami i podpowiedziami do dalszych poszukiwań. Przy generowaniu ilustracji chatbot wymaga zalogowania na konto Microsoft, ponadto posiada dzienny limit zapytań.
- **Perplexity:** Zaawansowana wyszukiwarka z interfejsem przypominającym komunikator. Pozwala na zadawanie pytań w języku naturalnym, na które odpowiada podsumowaniami i zawartymi w nich linkami, cytatami oraz prezentuje powiązania.
- **Text FX:** Narzędzie wspomagające kreatywność pisania. Pozwala na wpisanie słów lub fraz oraz wybór kontekstu odpowiedzi. Wymaga wprowadzania prompta w języku angielskim.

#### Narzędzia służące do tworzenia ilustracji:

- **AI Image Upscaler:** Poprawia ostrość i rozdzielczość obrazu. Integruje narzędzia do edycji zdjęć, w tym ich przycinania, filtrowania, dostrajania, dodawania adnotacji, naklejek i ramek przed lub po skalowaniu obrazu. Dbą o prywatność, po upływie 24 godzin materiały są usuwane.
- **AutoDraw:** Łączy uczenie maszynowe z rysunkami. Po rozpoczęciu rysowania rozpoznaje kształt (podpowiada graficzne odpowiedniki) oraz pozwala przekształcić narysowany obraz w ilustrację. Do obsługi wymaga JavaScript.
- **DALL-E 3:** Generator obrazów z tekstu. Narzędzie jest dostępne dla subskrybentów usługi ChatGPT Plus, jednak sztuczna inteligencja DALL-E 3 jest również dostępna w Microsoft Co-

---

<sup>2</sup> Informacja na dzień 1.03.2024 r.

pilot. Po zalogowaniu na koncie Microsoft można skorzystać z niej za darmo z ograniczeniem liczby generowanych obrazów w danym dniu.

- **Genie**: Narzędzie do tworzenia realistycznych modeli 3D z opisów tekstowych. Wymaga zalogowania się i wprowadzania prompta w języku angielskim.
- **Google Earth Studio**: Narzędzie do tworzenia grafik i animacji ze zdjęć Google Earth. Zawiera ogromny zbiór zdjęć satelitarnych i lotniczych (3D) zarówno dużych form geologicznych, jak i pojedynczych obiektów.
- **Ideogram AI**: Generuje obrazy z opisów tekstowych. Dobrze radzi sobie z dodawaniem tekstów do ilustracji. Wymaga utworzenia konta lub zalogowania się np. kontem Google.
- **LeiaPix Converter**: Konwertuje zdjęcia na animacje 3D. Wymaga zalogowania się oraz ma ograniczenia ilościowe w darmowym dostępie.
- **Leonardo AI**: Generuje obrazy z podpowiedzi tekstowych. Wymaga zalogowania się oraz ma ograniczenia ilościowe w darmowym dostępie (150 kredytów – ich zużycie różni się w zależności od zastosowanych ustawień i wytycznych).
- **Microsoft Image Creator**: Generuje obrazy z tekstu przy użyciu AI. Umożliwia też ich edycję oraz dodawanie tekstu. Ułatwia publikowanie ilustracji w mediach społecznościowych.
- **Playground AI**: Tworzy obrazy na podstawie wpisanego prompta. Wymaga zalogowania się np. przez konto Google. W darmowej wersji dzienny limit to 500 grafik, po ich wykorzystaniu czas generowania obrazu wydłuża się. W ustawieniach można określać wielkość obrazu, poziom jakości itp.
- **Replicate AI**: Tworzy spersonalizowane repliki postaci. Po dodaniu zdjęcia wprowadza się prompt, który edytuje je zgodnie z instrukcją.
- **Skybox Lab**: Tworzy wirtualne obrazy dostępne w 360°. Ma ilościowe ograniczenia w darmowym dostępie.

#### **Narzędzia służące do tworzenia dźwięku:**

- **Adobe Speech Enhancer**: Poprawia jakość nagranych głosów. Sprawia, że mowa brzmi tak, jakby została nagrana w profesjonalnym studiu dźwiękowym.
- **Audio Box**: Generuje głosy i efekty dźwiękowe za pomocą kombinacji poleceń głosowych i podpowiedzi tekstowych w języku naturalnym.
- **Mubert**: Platforma AI do tworzenia muzyki bez tantiem. W darmowej wersji można wygenerować 25 utworów miesięcznie.
- **Sunno AI**: Przekształca tekst w muzykę. Po wgraniu tekstu piosenki tworzy do niej muzykę według określonych parametrów.
- **Text to Song**: Konwertuje tekst na muzykę. Może również tworzyć przemówienia na podstawie prompta.
- **Vocal Remover**: Po wybraniu piosenki sztuczna inteligencja oddziela wokal od instrumentów. Aplikacja pomocna przy tworzeniu nagrań do karaoke.

#### **Narzędzia służące do tworzenia filmów:**

- **Animated Drawings**: Tworzy proste animacje. Ożywia wgrane rysunki postaci.
- **CapCut**: Zaawansowane narzędzie umożliwiające edycję filmów i projektowanie obrazów.
- **Plasma Punk**: Przekształca pliki audio w pliki audiowizualne. W efekcie otrzymuje się 20-sekundowy utwór z przestanną muzyką i animacją wizualną.

- **Play Phrase:** Wyszukuje i odtwarza klipy z filmów i programów TV na podstawie wpisanych słów. Największy zbiór fraz jest w języku angielskim (7,6 mln).
- **Synthesia:** Generuje różne typy filmów na podstawie danych wejściowych. Tworzy również narrację, wykorzystując np. awatary AI.

## Podsumowanie

Przedstawione powyżej programy stanowią pewien obraz dostępnych narzędzi i możliwości oferowanych przez sztuczną inteligencję. Z czasem, który potrzebny jest do dalszych ulepszeń, oferta ta będzie się rozszerzać. Tym niemniej już obecnie istniejące programy dają nieporównywalne możliwości każdemu, kto odważy się po nie sięgnąć. Dzięki ofercie AI każdy może zostać kreatywnym twórcą lub zwyczajnie zaoszczędzić czas i przeznaczyć go na inne zadania, których w bibliotekach nie brakuje. Bibliotekarze mogą korzystać z tego dobrodziejstwa do tworzenia materiałów edukacyjnych, informacyjnych lub rozrywkowych dla swoich użytkowników.

Konwersacyjne chatboty mogą pomóc w przygotowaniu postu w mediach społecznościowych, strategii rozwoju biblioteki, projektu czy akcji promującej czytelnictwo lub odpowiadać na pytania użytkowników. Dzięki AI każdy może stać się artystą, który wykreuje piękne grafiki czy plakaty. Generatywną sztuczną inteligencję można wykorzystać jako narzędzia podczas gier i warsztatów zorganizowanych dla użytkowników. Zastosowanie w głównej mierze zależy od znajomości oferowanych rozwiązań, potrzeb i kreatywności samych bibliotekarzy. Narzędzia są łatwo dostępne, proste i intuicyjne w obsłudze, a wiedzę na ich temat można poszerzać przez pragmatyczną naukę, korzystając z darmowych materiałów np. [Skillshare](#) (społeczność nauki online), filmów na [YouTube](#) czy obserwując grupy tematyczne w mediach społecznościowych.

## Bibliografia:

1. CZAHAJDA, R. (2023). Sztuczna inteligencja w edukacji: przyszłość uczenia się? Jak sztuczna inteligencja może zmienić sposób w jaki (się) uczymy? W: *EPALE – Elektroniczna platforma na rzecz uczenia się dorosłych w Europie* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w: <https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/sztuczna-inteligencja-w-edukacji-przyszlosc-uczenia-sie>.
2. DAVENPORT, T.H., MITTEL, N. (2023). *Sztuczna inteligencja w biznesie. Jak zdobyć rynkową przewagę dzięki AI*. Warszawa: Wydaw. MT Biznes.
3. FAZLAGIĆ, J. (red.), (2022). *Sztuczna inteligencja (AI) jako megatrend kształtujący edukację. Jak przygotowywać się na szanse i wyzwania społeczno-gospodarcze związane ze sztuczną inteligencją?* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w: <https://kwalifikacje.edu.pl/wp-content/uploads/Sztuczna-inteligencja-jako-megatrend-7.06.pdf>.
4. GROBELNA, B. (2023). *Sztuczna inteligencja w nauczaniu języka angielskiego. ChatGPT jako narzędzie wspomagające oraz inteligentna pomoc w edukacji językowej* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w <https://doi.org/10.47050/jows.2023.2.87-93>.
5. KAPELCZAK, K. (2023). Jak wykorzystać sztuczną inteligencję (AI) w biznesie? Najlepsze sposoby zastosowania ChatGPT w Twojej firmie. W: *Widoczni* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w: <https://widoczni.com/blog/sztuczna-inteligencja-w-biznesie/>.
6. LESZCZYŃSKA, I. (2023). Eksperti: warto uczyć się korzystania z narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję. W: *Nauka w Polsce* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w: <https://naukawpolsce.pl/aktualnosci/news%2C98378%2Ceksperti-warto-uczyc-sie-korzystania-z-narzedzi-wykorzystujacych-sztuczna>.
7. PARLAMENT EUROPEJSKI (2023). Sztuczna inteligencja: co to jest i jakie ma zastosowania? W: *Tematy. Parlament Europejski* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w:

<https://www.europarl.europa.eu/topics/pl/article/20200827STO85804/sztuczna-inteligencja-co-to-jest-i-jakie-ma-zastosowania>.

8. POLSKA AGENCJA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORCZOŚCI (2023). *Rynek pracy, edukacja, kompetencje. Wykorzystanie sztucznej inteligencji w edukacji* [online]. [Dostęp 1.03.2024]. Dostępny w: <https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/Wykorzystanie-sztucznej-inteligencji-w-edukacji.pdf>.