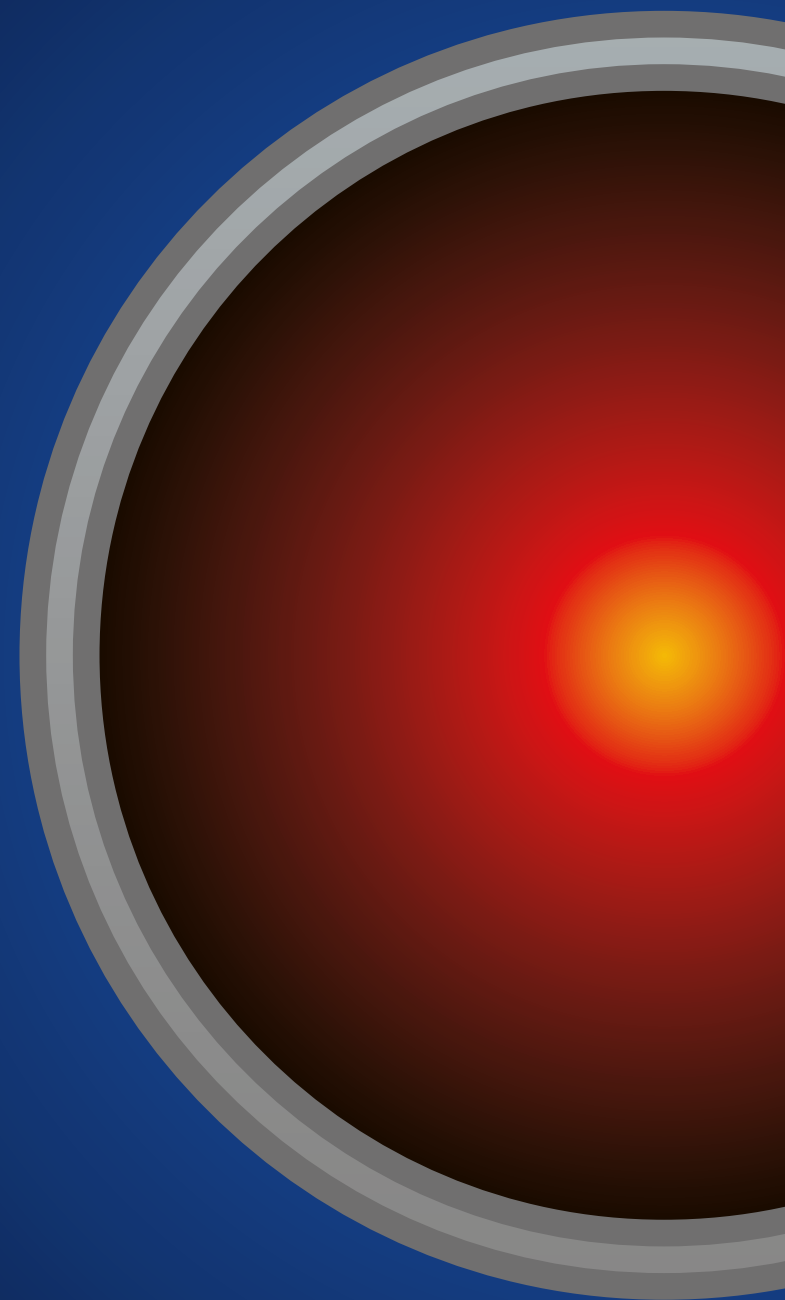


TECHMO
Voice Technologies

VOICEBOTY W POP- KULTURZE



Nasze zainteresowanie, a nierzadko wręcz pasja do technologii voice nie kończy się o 17tej po wyjściu z biura (czyli wyłączeniu komputera w sypialni ;)). Odzywa się w czasie wolnym, a wtedy dostrzegamy voiceboty w oglądanych filmach, czytanych książkach, czy różnych innych formach szeroko rozumianej (pop)kultury. Pewnie nie tylko my tak mamy :D

Z jednej strony więc pracujemy i komunikujemy się dzisiaj z przekonaniem, że voicebot to nowoczesny, a przede wszystkim nowy wynalazek, z ostatnich lat. A tymczasem kultura masowa wymyśliła je już dawno i mamy na to sporo dowodów. Przed programistami byli pisarze, scenarzyści, autorzy gier, a nawet prości chłopci!

Postanowiliśmy wybrać kilka gwiazd z tego niezwykle interesującego grona i oto prezentujemy 10 głosowych "celebrytów". *Wyjaśnijmy, że na potrzeby tego zestawienia voicebotem nazywamy każdą komunikację z maszyną za pomocą głosu, co pewnie uczciwiej należałoby nazwać automatyzacją głosową.*

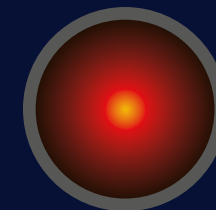
Znacie ich? Lubicie?

Wiemy, że ta lista mogłaby być znacznie dłuższa. Kogo/czego zabrakło? Jesteśmy bardzo ciekawi Waszych propozycji voice-superstars!

Odyseja Kosmiczna 2001

(film fabularny)

HAL 9000, członek wyprawy na księżyc Saturna (ew. Jowisza). Niezawodny i nieomylny, jak to komputer. Mówił, czuł i wiedział, wiedział więcej, chyba za dużo. Zabójczo skuteczny.



Blade Runner

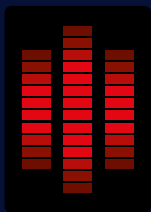
(film fabularny)

Bohater rozsiada się w wygodnym fotelu w swoim własnym domu, zajmując obie ręce spontaniczną konsumpcją trunku, aby poszukiwać informacyjnych poszlak na zarejestrowanym obrazie. I wtedy na scenie pojawia się ON - głos, jako intuicyjne narzędzie pracy nad śledztwem, które responsywnie reaguje na jego polecenia: przybliży, przesuwaj, obraca kadr. Intencje użytkownika odczytywane są precyzyjnie, bez wysiłku czy konieczności pozyskania specjalnych umiejętności. Marzy nam się tak wyposażona policja.



Knight Rider

(serial)



„No proszę Cię, odpal!, Przejedź jeszcze trochę. Do-wiozłeś nas!” – Kto z nas nie mówił do samochodu, zwłaszcza w sytuacjach kryzysowych? Knight Rider miał więcej szczęścia i pewnie pieniędzy ;) Dlatego on i jego fura komunikowali się bez zarzutu pomagając w rozwiązywaniu doczesnych problemów walki ze złoczyńcami. W oczach produkcji tego jakże kultowego serialu, K.I.T.T. był wyposażony w system rozpoznawania i syntezy mowy: rozumiał, mówił, reagował. To znacznie więcej niż moje dzieci ;)

IT Crowd

(serial)

Klasyka, która do dzisiaj bawi. Polski wdzięczny tytuł “Technicy-magicy” też. I niestety, w pewnym ujęciu, jak to klasyka, wiecznie żywa w wiernych sercach wdrożeniowców.



Dexter Laboratory

(serial animowany)



Najlepszy kompan w pracy może być metalowy. Pokazuje to Dexter i jego komputer Quadraplex T3000. Ułatwienie w postaci komunikowania się z komputerem za pomocą głosu wtóruje szalonym eksperymentom Dextera. Bywało, że największe zrozumienie i inspirację do działania zapewniała właśnie relacja z „osobą” komputera. Niezła zachęta dla dzieciaków do przyjaźni ze sprzętem, choć zdaje się że przy obecnej nauce zdalnej - niepotrzebna.

Black Mirror

(serial)

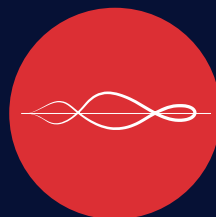
To bardziej lub mniej abstrakcyjna wizja wpływu technologii na życie ludzi. W odcinku „Białe Świąta” pojawia się głosowy asystent wykorzystany w sferze IoT. W „Zaraz wracam” użyto specjalnej aplikacji, która na podstawie zebranych informacji o człowieku generuje głos i osobowość, by umożliwić rozmowę z osobą, która już nie żyje. Co tu kryć, temat jest nacechowany negatywnie. Na szczęście mamy sporo prawdziwych historii o pozytywnych możliwościach wykorzystania technologii głosowych.



Ona

(film fabularny)

Smutna historia alternatywnej Alexy w alternatywnym świecie. Tylko smutek nie jest alternatywny. I Joaquin Phoenix, który nie jest Jokerem a pisarzem.



Królewna Śnieżka

(bajka)

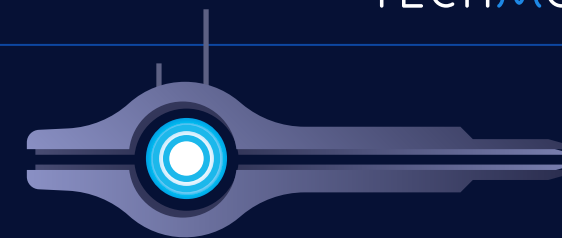
Kto myśli, że jest gościem, bo umie w voiceboty, ten nie przykładaj się do słuchania historii w dzieciństwie. Na długo zanim Lem wymyślił lektony, niemieccy chłopcy z pokolenia na pokolenie przekazywali sobie legendę o lusterku, co gadało z próżną królową. A jeszcze wcześniej Aladyn i Ali Baba z bandą złodziei z powodzeniem zastąpili tradycyjne klucze stosując voiceboty w obszarze IoT. Tak to wirtualnych asystentów można wyjąć spośród bajek.



Mass Effect

(gra wideo)

Ta gra funduje spotkanie z wirtualnymi bytami, które stanowią pamięć dziejową dawnych wydarzeń czy wymarłych cywilizacji. To humanoidalne hologramy, z którymi komunikujemy się głosowo, a stopień złożoności konwersacji zależy od "produktu" i jego dostępu do wiedzy. Twory posiadają zarys osobowości, wykazując zindywidualizowany styl zachowania, sposób wypowiedzi, barwę głosu czy przetwarzanie informacji sensorycznych. Mimo obecności bliskiej naszemu sercu technologii głosowej, nie wszyscy w Techmo mają ochotę na takie gierki ;)



Steins;Gate 0

(animacja)

Historia o manipulowaniu zdarzeniami poprzez cofanie się w czasie. W zawiłą tożsamość fabularną zmarłej osoby zostaje zakodowane przekonwertowanie jej stanu pamięci do danych cyfrowych, przez co przez znaczną część historii jest zdigitalizowanym świadkiem. Algorytm jest interpretacją o konkretnym bagażu doświadczeń tejże osoby, stanowiąc jej względnie wierną kopię zachowań, która ponownie będzie odtwarzała relację z innymi osobami. Taki wirtualny asystent staje się subsydiarnym towarzyszem dla głównego protagonisty. Sami nie wiemy czy i kogo chcielibyśmy tak spotkać...?



TECHMO

Voice Technologies

Wydawca:
Techmo Sp. z o.o.
ul. Torfowa 1/5
30-384 Kraków

Teksty i opracowanie: Iwona Jendernal, Hubert Onisk,
Piotr Stankiewicz, Michał Wątor
Opracowanie graficzne: Piotr Słota – Pada Deszcz Studio

Kraków, marzec 2021 r.

Więcej o Techmo:

www
techmo.pl



Newsletter
bit.ly/NewsletterTechmo



LinkedIn
/company/techmo-sp-z-o-o.



Facebook
/TechmoVoice



Twitter
/Techmo_Voice



Youtube
/techmovoice

